

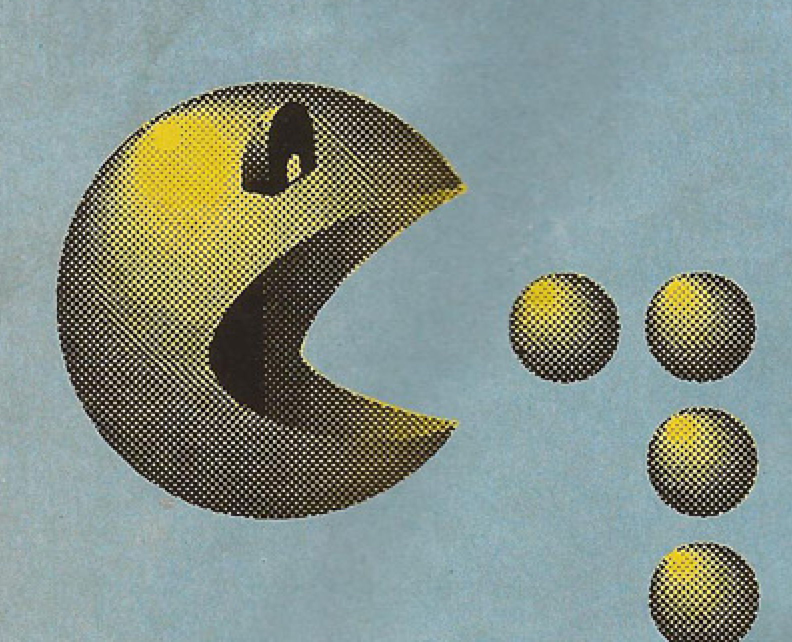
ACTION
PARA GANADORES
GAMES
Rep. Argentina AÑO 2 - Nº 22 $ 3,80
EDITORIAL QUARK
MEGA
SFII'
SPECIAL
CHAMPION
EDITION
EN 78
FOTOS
* STRIKER
* BATTLETOADS
* JUNGLE STRIKE
* BATTLEMANIACS
* COMANCHE (PC)
WORLD
HEROES

WELCOME TO T

MEGA DRIV

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.



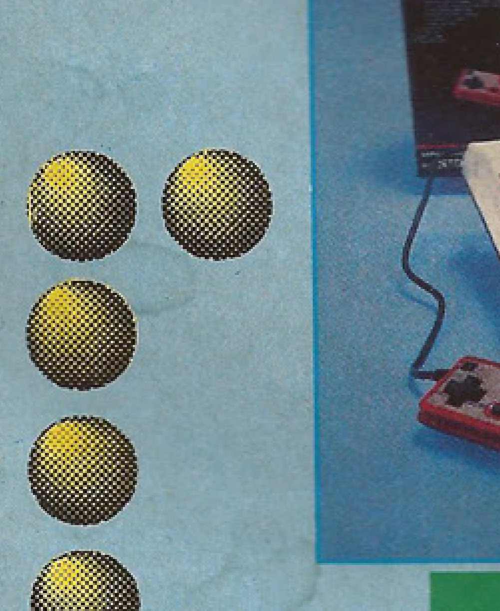


Ganá en todas las direcciones con NTD.



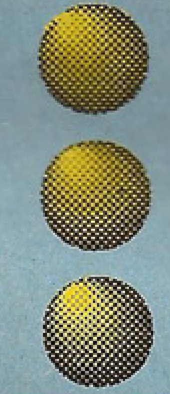
16 BITS

Para ganar desde el principio, NTD le brinda la mayor variedad de títulos, total garantía y absoluto respaldo en servicio técnico.



FAMILY GAME

El Nº 1 de los Family Game!. Por su calidad, diseño y tecnología ultraconfiable. Con joystick incorporados que elimina la posibilidad de rotura. Fabricados especialmente para la Argentina bajo los más modernos conceptos de CALIDAD TOTAL, brindándole al usuario mucha más satisfacción por largo tiempo.

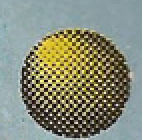
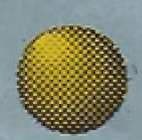
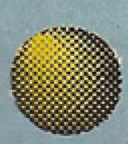


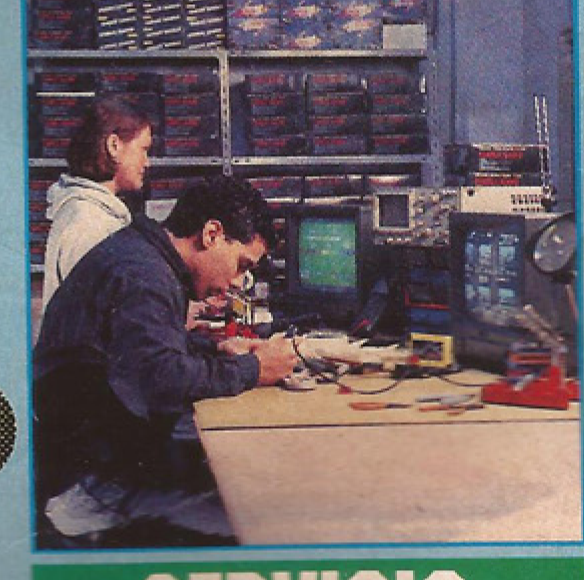
ACCESORIOS

La gama más completa en repuestos y accesorios la tiene NTD. Con el respaldo que le brinda su stock permanente y su reconocido asesoramiento.





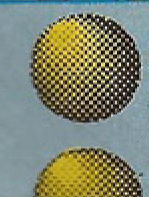






SERVICIO TECNICO

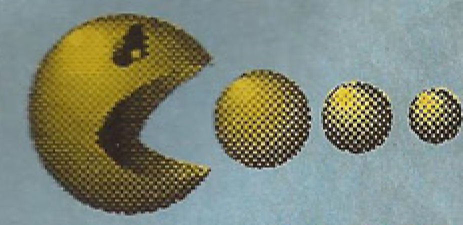
Profesionales especializados y una importante infraestructura para garantizar todos y cada uno de los equipos y accesorios que produce o importa





ENVIOS A TODO EL PAIS
VENTA A COMERCIOS
EXCLUSIVAMENTE





THE WORLD OF VIDEO GAME

NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
GUARDIA VIEJA 4438, (1192) CAPITAL FEDERAL
TEL. 862-1192 - TEL./FAX: 89-8153

START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 22 - MARZO 1994

Para ganadores:
Para todos aquellos que tienen la actitud de no dejarse vencer, de luchar por lo que se quiere.
Para los que después de la derrota se plantean volver a empezar una vez más.
Para los que transforman un herror en una experiencia que no se repite.
Para los que siempre están dispuestos a aprender.
Para los que entregan lo aprendido.
Para los que saben reconocer que hay quién les gana.
Para los que se superan con humildad.
Para todos ellos, tenemos el inmenso placer de hacer Action Games.

¡Chau Gamemaniacos!
La Banda de Action

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

SUPER NES

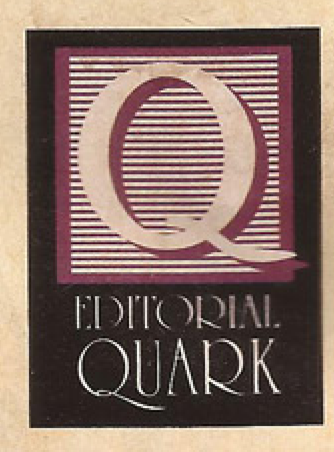
NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

ARCADES

PC



Azcuenaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor — Elio Somaschini

Director — Claudio E. Veloso

Distribución — Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía — MAC TIME S. R. L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Impresión — Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil. El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**



AÑO 2 - Nº 22 - MARZO 1994

FANTASTIC GAME

ALCAZAR IMPORTACIONES

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA

Todas las consolas y el más completo surtido de cartuchos de juegos para todas las líneas de equipos

FAMILY - SEGA - SUPER NINTENDO
NEO GEO - CD PIONER LASER ACTIVO

Vení y probá tu juego favorito en nuestros locales de

Cabildo 2040 local 98 - 99 - galería Los Andes





SEGA PRESENTA A SONIC EN ARCADES

Cada nueva aventura de Sonic resulta mejor que la anterior. Pero en esta versión para arcades, que presenta Sega, el puercoespín se pasó. El juego es simplemente uno de los más divertidos que hayan aparecido para un arcade.

Olvidate de Green Hill Zone, Cassino Night Zone y otros escenarios que ya viste en los videogames. Sonic the Hedgehog Arcade posee una ambientación totalmente nueva. Los escenarios tienen una perspectiva tridimensional, donde los objetos aparecen vistos desde un ángulo. ¿Te acordás del juego Marble Madness, para Mega? Es más o menos de ese estilo.

Los desafíos del héroe son diversos y geniales. Para ayudarlo, hay otros dos personajes: Ray y Mighty, muy despiolados para más señas. Hasta en el modo de control, el arcade es innovador. En vez de la conocida palanca, el comando Direccional utilizado es la trackball, una bolita sujeta a la mesa del arcade pero que puede girarse en todas direcciones.

Utilizando la trackball juntamente con un botón de salto y ataque, el jugador hace que el personaje dé los famosos spinning jumps para escapar de los peligros o atacar enemigos. Y fijate que acción es lo que no falta: Sega promete fases numerosas y largas, junto con un sonido alucinante.

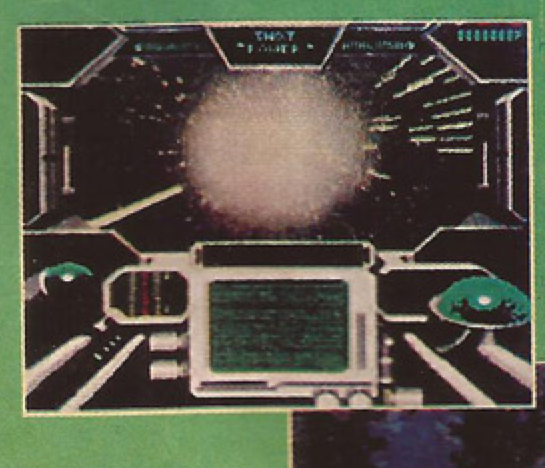
Sólo un detalle para dejar a todo el mundo relamiéndose: la pantalla de este juguetito tiene "apenas" 52 pulgadas. O sea, el tamaño de una TV gigante, de esas que no pasan por la puerta.


Sonic y uno de sus nuevos amigos, Ray: desafíos inéditos.


El escenario es visto siempre desde un ángulo, dando una perspectiva tridimensional al juego.

AX 101, UN SUPERSIMULADOR ESPACIAL

Sega está empeñada en aprovechar todo el potencial de su CD ROM. ¡Y... si no, mirá estas imágenes del AX 101, juego en desarrollo para el Mega CD!. El game es un simulador de nave espacial en el que el jugador tiene la visión del cockpit (cabina de mando). En las diversas secuencias animadas que se desarrollan durante el juego, sin embargo, se tiene una visión externa de la nave, de ciudades, de personajes, etc. AX 101 pinta como un game lleno de acción y con un aspecto visual como para que a uno se le haga agua a la boca.



¡Fijate qué visual la del simulador! Pero sólo para los felices propietarios de un Mega CD.

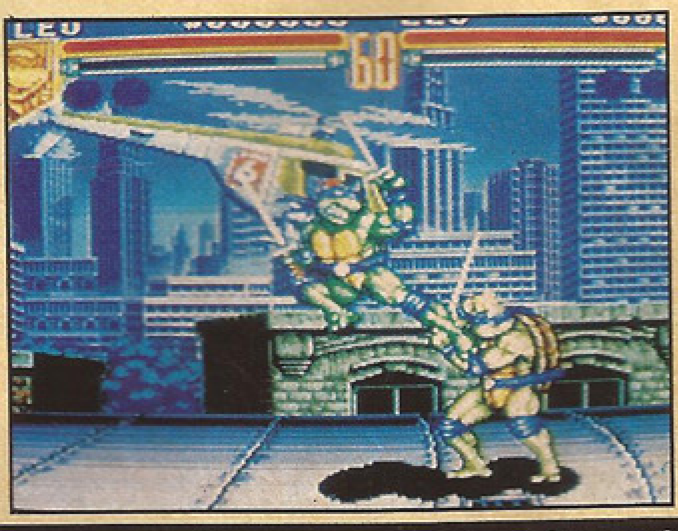
LAS TORTUGAS NINJA CON 16 MEGA

Konami divulgó más detalles sobre el juego con las tortugas Ninja. Como ya dijimos, el game es de combates cuerpo a cuerpo, estilo Street Fighter. Ahora, se sabe también que el cartucho tiene 16 Mega en las versiones Super NES y Mega Drive.

Aunque con la misma capacidad de memoria, los juegos para los dos sistemas rivales son diferentes. En la versión de Super NES se desarrolla un torneo en la propia ciudad de Nueva York, donde las tortugas luchan unas contra otras. En la de Mega, el cuarteto enmascarado enfrenta enemigos varios en un mundo futurista. Ahora, una pequeña corrección: el game en las dos versiones se llama Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters, y no Turtle Fighter, como se dijo antes.



En la versión Mega, los combates se desarrollan en un escenario futurista.


Los personajes son mayores en la versión para Super NES.

PC ENGINE CON JUEGOS DE NEO GEO

Si sos fan de PC Engine, podés festejar. Se anunció la presentación de tres súper hits de Neo Geo para este sistema: Fatal Fury 2, World Heroes 2 y Art of Fighting. Un show de golpes y más golpes.

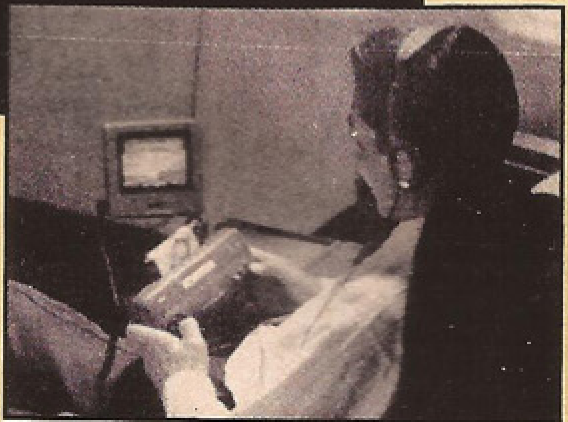
LETHAL ENFORCERS PARA SEGA CD

Es un game con mucha acción, realismo e imágenes digitalizadas para el Sega CD. Lethal Enforcers, título ya conocido en los Arcades, es el primer game de Konami para el CD ROM de Sega. Estilo Mc Dog Macree, el game es de tiros y el objetivo es reventar a ninjas y bandidos que amenazan la paz de la ciudad.



Lethal Enforcers: tiroteo con mucho realismo.

LOS JAPONESES PONEN VIDEOGAMES HASTA EN LOS AVIONES

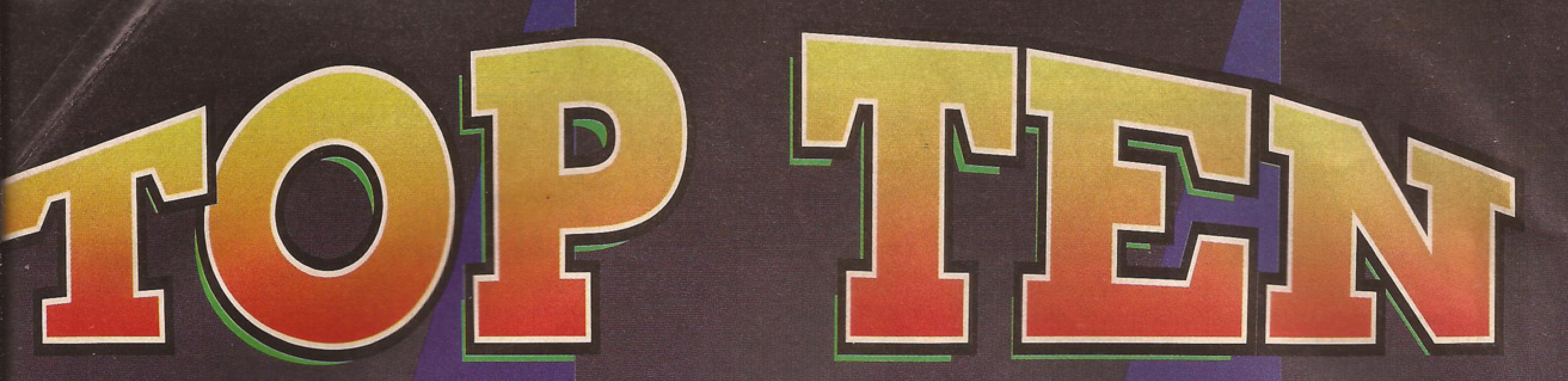


Algunos vuelos internacionales de JAL ofrecen videogames a los pasajeros.

¿Hay cosa más aburrida que pasar horas y horas sentado en el asiento de un avión, asistiendo a películas que no tienen la menor gracia? Los felices pasajeros de algunos vuelos internacionales de la Japan Airlines, por lo menos, tienen cosas mucho más interesantes que hacer. La compañía aérea instaló un sistema individual para jugar a los videogames, que hace mucho más divertido el viaje. La consola es un Mega Drive compactado y con audífonos. Casi del tamaño de un Game Gear, el aparato fue desarrollado especialmente para esta aplicación. Se conecta a una TV en colores de cristal líquido y pantalla de cuatro pulgadas, que se acopla al brazo del asiento. ¡Después, sólo resta elegir uno de los cartuchos disponibles en el avión y buen viaje!

LOS CODIGOS SECRETOS DE MORTAL KOMBAT

Arena comenzó a presentar Mortal Kombat para cinco sistemas diferentes: Mega, SNES, Game Gear, Game Boy y Master. Las versiones para videogames de Sega, empero, fueron dotadas de un código secreto que activa los movimientos y escenas más violentos del arcade. En el Mega, usá la secuencia A, B, A, C, A, B y B en la pantalla con el mensaje "Codes of Honor". En el Master y Game Gear, usá la secuencia 2, 1, 2, Abajo y Arriba en la pantalla "Codes". No se sabe si estos efectos estarán disponibles en las versiones Nintendo, pero todo indica que no.



ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	FINAL FIGHT 2
4º	STAR FOX
5º	SUPER MARIO
6º	TINY TOON
7º	SOCCER
8º	LEGEND OF ZELDA
9º	ADDAMS FAMILY
10º	BUBSY

MEGA DRIVE

1º	MORTAL KOMBAT
2º	SONIC 2
3º	STREET FIGHTER 2
4º	STREET OF RAGE
5º	TAZMANIA
6º	FLASHBACK
7º	SHINOBI 2
8º	QUACK SHOT
9º	ROBOCOP
10º	COOL SPOT

WINNER DE FEBRERO

Máximo Leiton, de R. Gallegos (Sta. Cruz)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE FEBRERO

Walter C. Belingieri, de Olivos (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º .... MORTAL KOMBAT
2º .... SUPER MARIO LAND
3º .... BART Vs. THE JUGGERNAUTS
4º .... TINY TOON
5º .... TORTUGAS NINJA
6º .... BATTLETOADS
7º .... MEGA MAN 2
8º .... TERMINATOR
9º ....BATMAN
10º .... ADVENTURE ISLAND

GAME GEAR

1º .... MORTAL KOMBAT
2º .... SONIC 2
3º ....CASTLE OF ILLUSION
4º .... OUT RUN
5º .... SONIC
6º .... ALIEN 3
7º .... SHINOBI 2
8º .... CHAKAN
9º .... SPIDERMAN
10º .... PRINCE OF PERSIA

WINNER DE FEBRERO
Oscar A. Saucedo, de S. Fernando (Bs. As.)

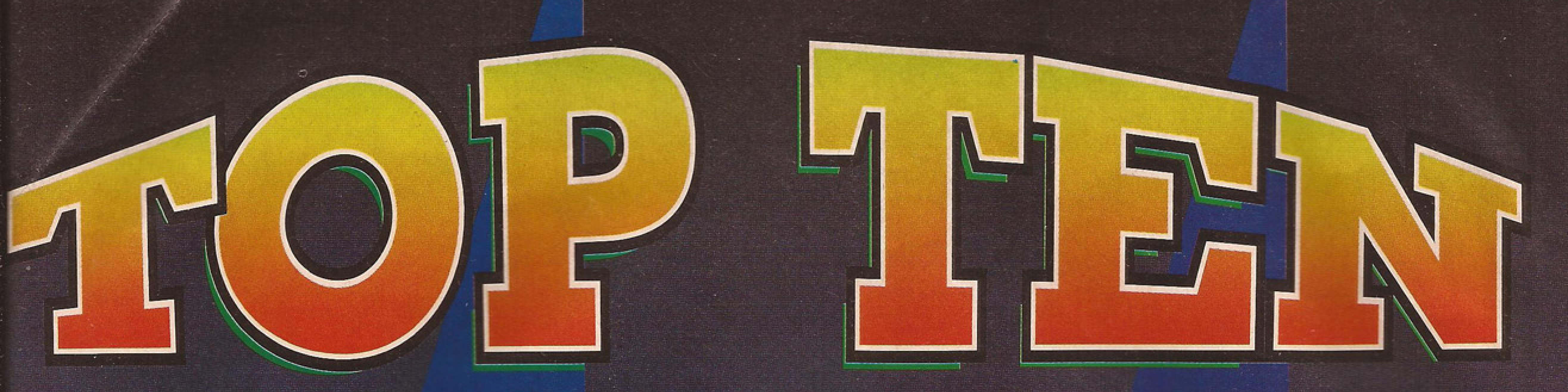
Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE FEBRERO
Leopoldo Barrientos, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239



TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	SUPER MARIO 3
2º	MEGA MAN 5
3º	STAR WARS
4º	LOS PICAPIEDRAS
5º	MORTAL KOMBAT
6º	GOAL 2
7º	STREET FIGHTER
8º	BATTLETOADS
9º	LOS CAMPEONES
10º	MANIAC MANSION

MASTER

1º	SONIC 2
2º	SHADOW DANCER
3º	ALIEN 3
4º	SONIC
5º	GOLDEN AXE
6º	TAZMANIA
7º	TERMINATOR 2
8º	CASTLE OF ILLUSION
9º	TOM & JERRY
10º	ASTERIX

WINNER DE FEBRERO

Nahuel Vasquez, de Quilmes (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE FEBRERO

Héctor E. Pol, de Merlo (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	LOS CAMPEONES
2º	SUPER MARIO 3
3º	GOAL 2
4º	STREET FIGHTER 3
5º	JURASSIC PARK
6º	EL GATO FELIX
7º	TINY TOON
8º	CAPITAN AMERICA
9º	LOS PICAPIEDRAS
10º	PRINCE OF PERSIA

PC

1º	MANIAC MANSION
2º	MONKEY ISLAND 2
3º	INDIANA JONES 4
4º	POCKER
5º	PREHISTORIK
6º	PRINCE OF PERSIA
7º	STREET FIGHTER 2
8º	ITALIA 90
9º	OUT OF THIS WORLD
10º	WOLFENSTEIN 3D

WINNER DE FEBRERO

Fernando Siriani, de V. Alsina (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE FEBRERO

Juan P. Escudero, de Florida (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

MARIO IS MISSING!

COMANDOS

Y - corre	SELECT - muestra mapa
B - salta	R - detalle del mapa
A - hablar con el público	START - aparece la pantalla





¿Dónde está Mario? El plomero italiano de Nueva York se perdió. Y esto ya es un buen motivo para un nuevo game. Vos sos Luigi, hermano de Mario, y tenés la misión de viajar por todo el mundo detrás del petiso desaparecido.

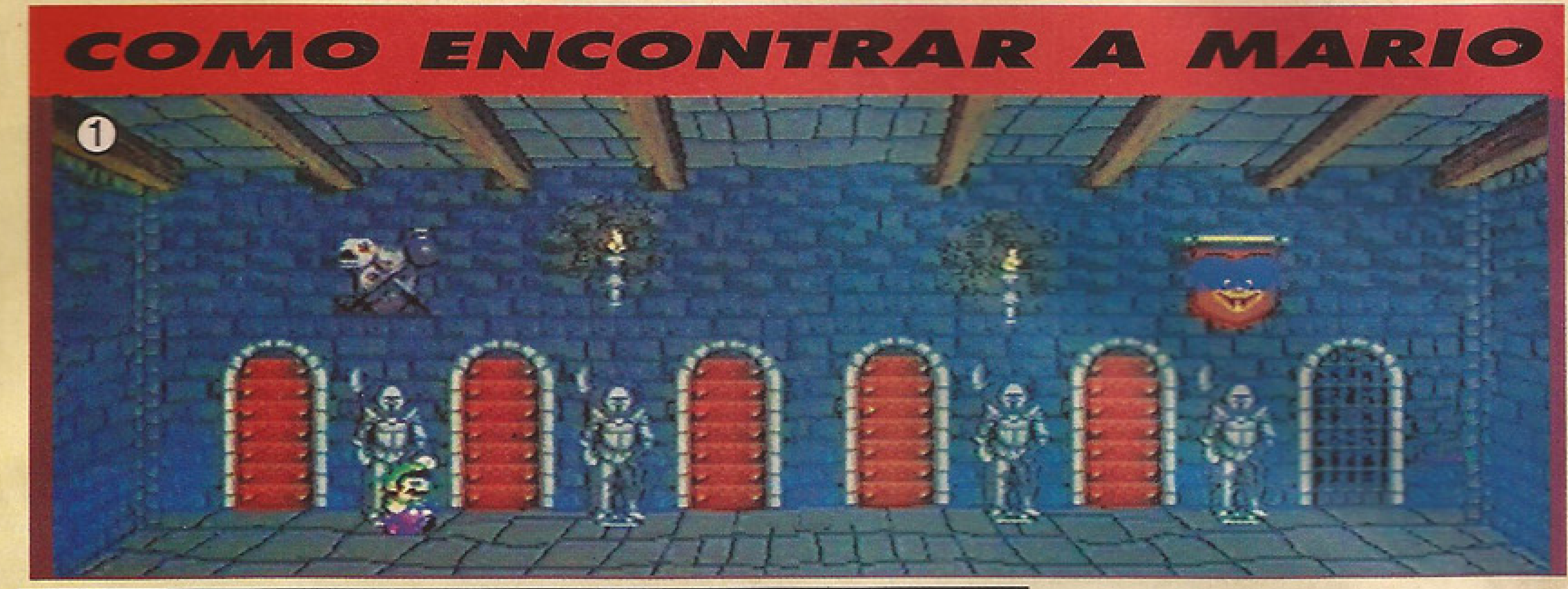
El game comienza en el castillo. Vas a ver cinco puertas y tenés que elegir una de ellas. Luego de completar las cinco etapas, aparecerá un jefe. Son tres castillos en total. O sea: quince puertas y tres jefes. Sólo después de todo este despiole vas a tener el placer de reencontrarte con Mario. ¡Qué tipo difícil!

Turista Accidental

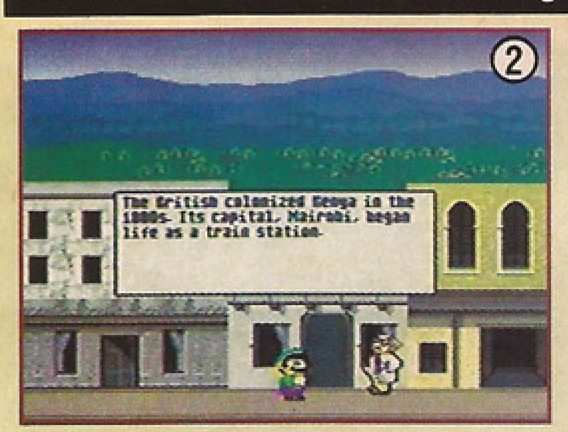
Mario is Missing tiene cara de aventura, pero es un game educativo. Cada puerta del juego corresponde a una ciudad del mundo: vas de Australia a Europa, pasando por Asia, Estados Unidos y Brasil. Y tenés que responder preguntas generales sobre estos lugares. Como ninguno nace sabiendo, pedí ayuda al público de cada ciudad.

Pero sólo conversar con la muchachada no resuelve nada. Tenés que charlar con las chicas de las oficinas de informaciones, identificadas con la letra "i". Cuando ya tengas las respuestas, entrá en la oficina de informaciones y tomá una foto. Después de tres fotos completás la puerta, o sea, la fase. Ah!, pero sólo podés salir de la puerta montado encima de tu fiel dino, Yoshi. ¿Complicado? Dale un vistazo a las fotos para salir lo mejor posible.

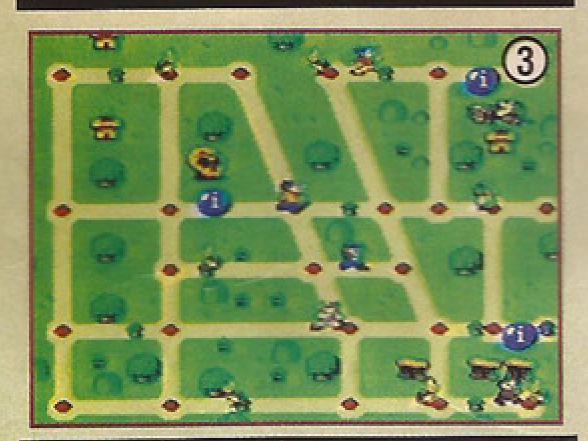
COMO ENCONTRAR A MARIO



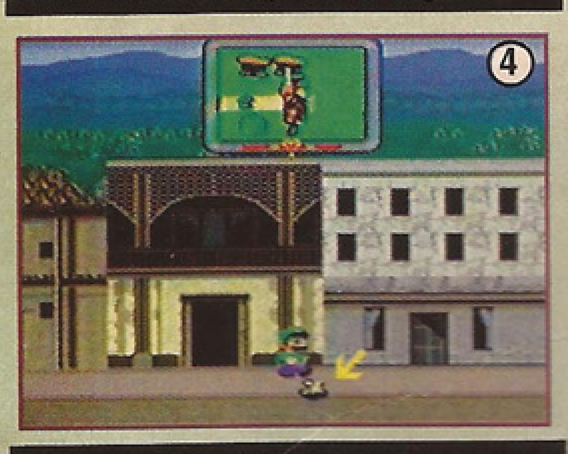
1 Todo comienza en el castillo. Elegí una de las cinco puertas y entrá.



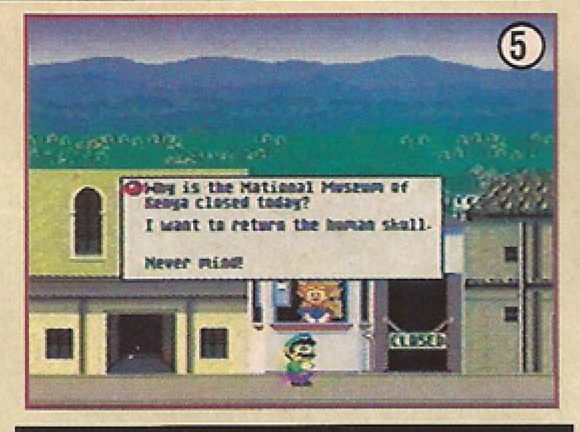
2 Hacé preguntas a los peatones para saber dónde está.



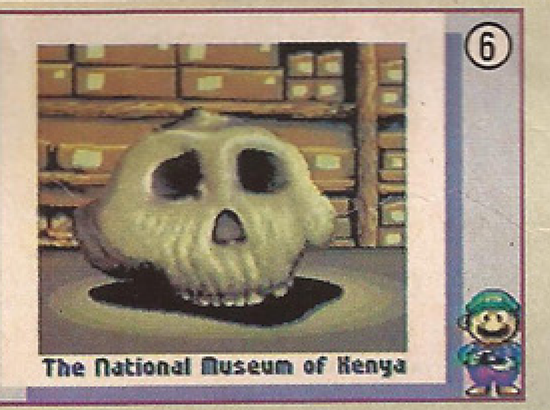
3 Localizá en el mapa las oficinas de información y las tortugas.



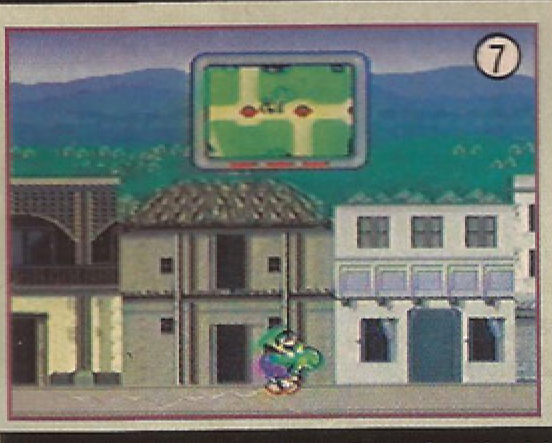
4 Seguí a las tortugas. Saltá en ellas y en el objeto que sueltan para tomar un artefacto. Conseguí tres artefactos u objetos para cerrar la fase.



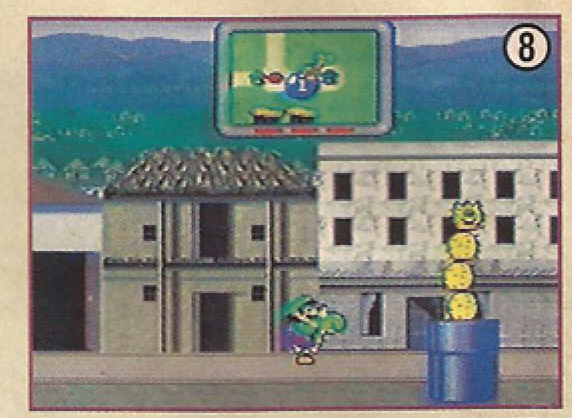
5 Una vez en posesión de los tres artefactos, andá a las oficinas de información. Respondé a las preguntas con exactitud y ...



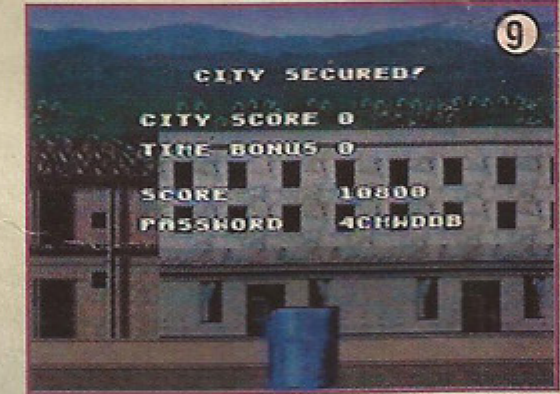
6 Entrá para sacar una foto como ésta.



7 Después de tres fotos, buscá a Yoshi (en el Globulator) y encontrá el caño azul que indica la salida de la fase.



8 ¿Ves ese monstruito amarillo? Se muere de miedo a Yoshi. Sólo se puede terminar la fase con el simpático dinosaurio.



9 ¡Ufa! Bonus para el vencedor. Este game no tiene puntuación. No te morís y el tiempo no se acaba.

MARIO IS MISSING ES UN GAME MUY LINDO. SOLO QUE NUNCA VARIA. ES PARA JUGAR UNA VEZ, RESOLVERLO Y YA. ¿OK?

PASSWORDS

El game es largo, pero da la opción passwords para que juegues un poco cada vez. Y también puede salvar el juego. Los passwords varían de acuerdo con el tiempo que tardes para completar cada fase. Anotá algunos códigos y divertite:

BCV3NDC	27445FH
MCPM3WC	7*C2LVH
B*MPLPV	



Apretá Start para ingresar esta pantalla.

1 - Muestra los objetos que ya juntaste en la fase.
2 - Proporciona un cuadro para que puedas tener acceso a informaciones y responder a las preguntas.
3 - Es el canal para que agarres a Yoshi. Llevalo hasta vos antes de salir de la fase.
4 - El mapa de donde vos estás, con todo en movimiento: peatones, tortugas y todo lo demás.
5 - Es tu diario de viajes, con fotos de los lugares que vos visitaste y de las respuestas correctas que diste.

KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE / Gametek

Carrera · 4 Mega · 1 jugador

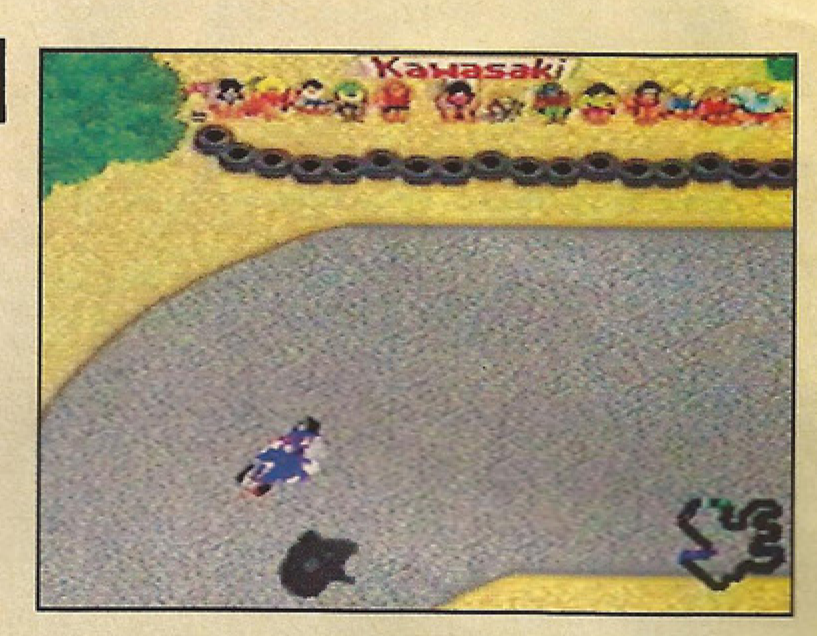
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

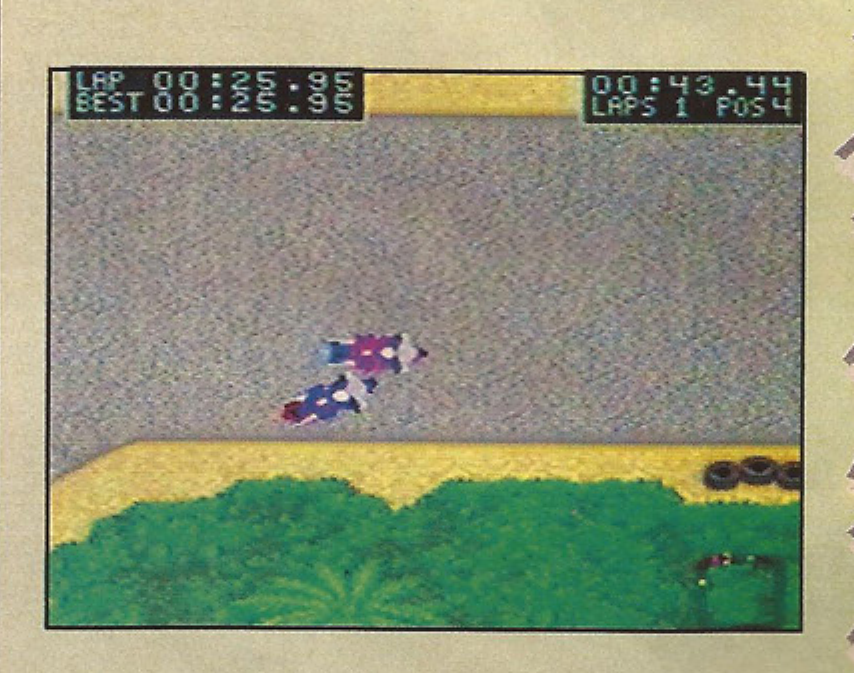
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE

La fuerza y el poder de las motos y de los jet-skis japoneses de la Kawasaki aceleran a fondo en el SNES. Gametek acaba de presentar Kawasaki Caribbean Challenge, un game que mezcla carrera de motos y competición entre jet-skis, en un clima de turismo tropical. El ambiente queda a cargo de la música medio reggae y de los paisajes con mar y arena. Pero no te engañes: a pesar del clima turístico del juego, Kawasaki no es fácil. Parece una mezcla del viejo Micro Machines con Suzuka 8 Hours. Y garantiza momentos de buena diversión.

Ganar Dinero

Vos estás solo en las islas del Caribe. Pero tenés que enfrentar unas "picadas" por tierra y por agua para ganar dinero y poder continuar tu viaje. Las disputas son duras y el realismo, por lo menos en las motos, es bueno. Los gráficos son bastante pobrecitos para una consola de 16 bits, pero el sonido compensa. El game es un poco superior al promedio y, si te gusta este género, vale la pena probarlo.





ELEGI TU MOTO


Ninja ZX-6: 16 válvulas y 599cc


Ninja ZX-7R: 16 válvulas y 749cc


Ninja ZX-11: más de 1.000cc para recoparte. 16 válvulas.

EL MEJOR JET-SKI



El 750 SX es el más veloz de todos. Y también se sale menos en las curvas.

Una tangente perfecta es el secreto de la victoria. ¡No hagas pavadas!

PODES OPTAR ENTRE PRUEBAS SIMPLES O "TAKE THE CHALLENGE", TODO UN CAMPEONATO. TODOS LOS BOTONES ACELERAN. PERO CUIDADO: LOS COMANDOS DEL DIRECCIONAL FUNCIONAN AL CONTRARIO. HACIA LA IZQUIERDA VA HACIA LA DERECHA. ¿ENTENDISTE?

NIGEL MANSEL F-1 CHALLENGE

Password - con esta contraseña vas a quedar con 160 puntos y podrás ver el final del game: H1VHX.ZK45TCPGCQB.

COMBATRIBES

Passwords - cada una de las claves de abajo te da derecho a elegir personajes diferentes. Experimentá:
0197 - 1180 - 5093 - 4949 - 9207

MUSYA

Selección de fases - ¿qué te parece empezar el juego en el lugar que quieras? Entonces usá estos passwords y divertite:
Catacumbas - MWTV
Palacio de Hate - KVSW
Caverna de la Oscuridad - KVMW
Catacumbas de Akuma - RQNJ
Palacio Maldito - VKX4
Hannya Shogun - NZ1N
Prisión - Z66F

STARFOX

Turbiná tu arma - en este juego lleno de trucos, descubrimos un truco para que ganes el poder Twin Blaster para tu láser. Seleccioná el nivel 1 de dificultad. En la fase 2, Asteroid Belt, buscá un grupo de tres asteroides anaranjados formando un triángulo. Pasá bien en medio de ellos e, inmediatamente, tu láser se convertirá en Twin Blaster.

ADDAMS FAMILY

100 vidas - este es el truco para conseguir el máximo posible de vidas extras en el juego. Basta usar la seña 11111 e iniciar el game. Vas a ver que el marcador de vidas está en 00, pero en cuanto pierdas una de ellas, marcará 99.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

Códigos para Game Genie - si tenés este accesorio para Super NES, terminó tu tormento. Usá el código C2AC - 346F para volverte inmune a la mayoría de los ataques. Usá DDB2-4D64 para vidas infinitas y DDC6-3D67 para velocidad turbo permanente (sin necesitar comer semillas).

ROYAL RUMBLE

¡Violencia sobre el ring! Si sos fan de puñetazos, puntapiés, voladoras y golpes muy, pero muy traicioneros, festejá la presentación de Royal Rumble. Se trata de un sensacional game de lucha libre, esa mezcla de teatro y deporte que enloquece a cierto público de los Estados Unidos. El cartucho es, de lejos, el mejor del género. Son 16 Mega de gráficos bestiales, con derecho a imágenes digitalizadas, golpes fenomenales y mil tretas sucias. No podés quedarte quieto.

MODOS DE JUEGO

Royal Rumble tiene tres tipos de competición diferentes para que te diviertas. Tag Team es una lucha en equipo, con peleas alternadas entre los campeones. El modo Royal Rumble es un despiole: todos contra todos. ¡Y al mismo tiempo! El último modo es el campeonato, una secuencia de luchas, uno contra uno, para ver quién se lleva el título. Lo que más impresiona en este game es la inmensa variedad de golpes. Cada luchador tiene mañas especiales para terminar con los otros. La mayor diversión es descubrir cuáles son los mejores golpes de cada uno. Para que no te sientas medio perdido, estudiá las tácticas que encontró ACTION GAMES.

GOLPES BESTIALES

Apretá X para dar un rompe-espinazo

Agarrá con X y apretá Y para tirar a los tipos fuera del ring. ¡Re-divertido!

Subí al corner con el Direccional y apretá B para aplastar a tu adversario.

Un cabezazo no hace mal a nadie. Basta apretar A (con algunos luchadores).

Valen los sillazos. Bajá del ring, apretá X para tomar una silla, e Y para tirarla justo a la cabeza del adversario.

Si el juez se pone muy molesto, dale unos sopapos para que se porte mejor.

ARAÑAR LA CARA (SOLO ALGUNOS)
ESTRANGULAR (SOLO ALGUNOS)
AGARRAR
PATEAR
SUPER NINTENDO
SELECT START
CORRER
PUÑETAZO



TAG TEAM

Vos controlás un team. La computadora (o un amigo) comanda el team adversario. En esta opción, son dos contra dos. Pero sólo uno por vez. En el Triple Tag Team son tres luchadores en cada equipo.

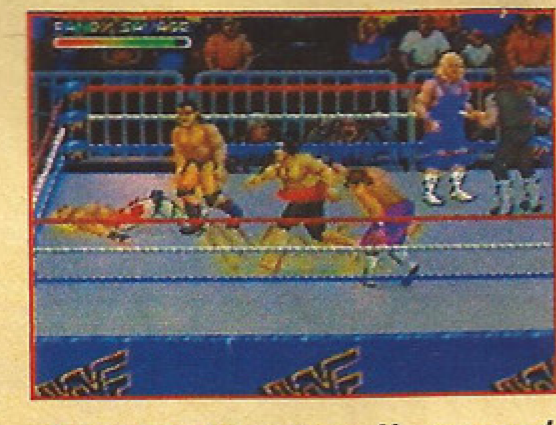


Para cambiar de luchador durante el combate, apretá B y ganá.

SUPER NES

ROYAL RUMBLE

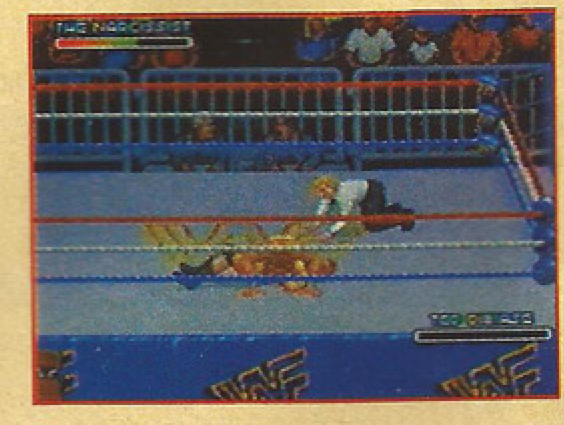
Despiole es poco decir. Son seis chaboncitos peleando constantemente. Una batalla total. Ideal para entrenarse en agilidad. Y, también, una buena táctica.



Concentrate en uno. No se puede acabar con todos a la vez.

¿COMO TERMINA LA LUCHA?

Podés optar entre "One Fall" y "Brawl". En la primera, además de agotar la energía del oponente, tenés que subirte encima de él para vencer. En el Brawl, basta dejar al adversario sin energía.



Inmovilizá al adversario para ganar la lucha en el modo One Fall.

NUEVOS JOYSTICS

Algunos games exigen mucho esfuerzo a nuestros dedos, dejándolos llenos de ampollas y callos; y, en los juegos de lucha ni hablar: los jugadores tienen que realizar grandes malabarismos en el joystick para enfrentar los duros combates. Para esto, han aparecido en el mercado algunos controles para el Super NES muy mejorados, todos con ventajosas funciones adicionales. Los muchachos de ACTION GAMES los probaron y analizaron tres de estos nuevos accesorios. Aquí te pasamos las conclusiones.

VIPER

Parece nombre de banda de rock, pero Viper es mucho mejor que eso: se trata de uno de los mejores joysticks de SNES presentados hasta hoy. Incluso deja atrás al Power Stick Fighter, de Capcom, por un simple motivo: Viper no es ruidoso cuando manejás los comandos. El Direccional y los botones son del estilo del arcade, producen movimientos perfectos y respuesta rápida a los comandos. Si recibís un palo de tu adversario no culpes a tu joystick, ¿eh? Las funciones turbo y slow son bien precisas.

Otra cosa copada es que el Viper entra también en el Mega Drive y en el Master System, porque tiene un plug de salida doble. Pero el cable conductor es corto como el del control original del Super Famicom. Y no tiene función de tiro automático. Meros detalles... El Viper cuesta aproximadamente 55 dólares.

ANGLER

A pesar de tener un diseño demasiado grandote para un control de mano, Angler es un joystick joya con respuesta tan rápida como la de su competidor Viper. Además de turbo y slow, Angler dispone de las funciones de tiro automático y super slow, la más lenta de todas.

Su único defecto reside en su dudosa durabilidad: este joystick está hecho con un material plástico que parece poco resistente. Por esto mismo, su precio es menor: cuesta el equivalente a 21 dólares.



Con el Angler, se puede jugar con o sin palanca.

TSIJ-3001

Este accesorio es un kit que viene con dos joysticks sin cable y un sensor infrarrojo. La respuesta a los botones es rápida y perfecta y el sistema de transmisión no presenta fallas. Cada joystick tiene un alcance remoto de hasta 6 metros y funciona con dos pilas pequeñas.

El Direccional es un poco duro y tenés que acostumbrarte al tiempo de respuesta del mismo. El TSIJ-3001 es producido por la empresa Micro Genius y cuesta el equivalente a 48 dólares.



Viper puede usarse tanto en una mesa como en el cuello. Y el material de este joystick parece ser bastante resistente.



En los joysticks TSIJ-3001, las funciones turbo y automática sólo pueden ser usadas en los botones A y B.

NO TE OLVIDES DE PARTICIPAR EN LA CARTELERA. ¡¡¡MANDA LO QUE SE TE CANTE EL CUBO!!!

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Password - Aquí tenés una seña para ir directo al nivel 14 con 140 puntos ganados:
FQPØJXH2QC1VDDV5HD

POWER MOVES

Mejor desempeño - Usando este password, el luchador Joe tendrá máxima capacidad en velocidad, saltos, energía y defensa. Con ella, te va a ser fácil enfrentar a Ranker:
QT:+XTO MQ7

MECH WARRIOR

Invencibilidad - Comenzá normalmente el game y apretá Start para pausarlo. Entonces, hacé la secuencia A,L,L,Y,A,L,L,Y,A, L,L,Y y Start. La palabra Invincible aparecerá en la pantalla y vos podrás llevarte tiros a voluntad.

WAYNE'S WORLD

Selección de etapa - ¡Viva! Este game es re-largo y un truquito de estos viene muy bien. En el comienzo del juego, esperá hasta que los personajes Wayne y Garth empiecen a cantar. Entonces, apretá los comandos X, L y R, todos juntos. Soltalos y apretá ↑, Y y B, simultáneamente. Soltá nuevamente y elegí Select para elegir fase.

BUBSY

Passwords - Usá estas señas para tener acceso directamente a la etapa que quieras.

FASE 1 - JSSCTS
FASE 2 - CKBGMM
FASE 3 - SCTWMN
FASE 4 - MKBRLN
FASE 5 - LBLNRD
FASE 6 - JMDKRK
FASE 7 - STGRTN
FASE 8 - SBBSHC
FASE 9 - DBKRRB
FASE 10 - MSFCTS
FASE 11 - KMGRBS
FASE 12 - SLJMBG
FASE 13 - TGRTVN
FASE 14 - CCLDSL
FASE 15 - BTCLMB

ROCK'N'ROLL RACING

ROCK'N'ROLL RACING/Interplay			
Carrera	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Autos y Rock'n'Roll. Nada más yanqui que esta combinación. Y Rock'n'Roll Racing es eso: tiene mucha velocidad y un sonido rebueno. Mientras competís, oís cinco clásicos del rock, inclusive la famosísima Paranoid, de Black Sabbath.

Como no podía ser de otra manera, la carrera es desleal. Tiene tiros, turbo y canalladas a granel. Tu objetivo es juntar dinero y puntos para ir avanzando. Cada victoria vale 400 puntos y 10.000 en dinero. En la primera fase, por ejemplo, tenés que juntar 1.400 puntos en hasta ocho pruebas para pasar a la etapa siguiente.

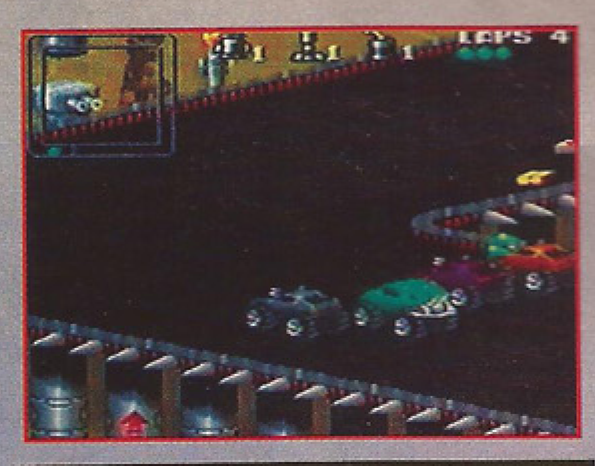
Mejorando el auto

Juntar dinero es indispensable. Pero no es cosa de ir acumulando al estilo del Tío Patilludo. Gastá tu platita para volver tu auto más competitivo. La mejor máquina sale alrededor de 35.000. O sea: tenés que ganar cuatro pruebas con un auto más fulero para conseguir ese autazo.

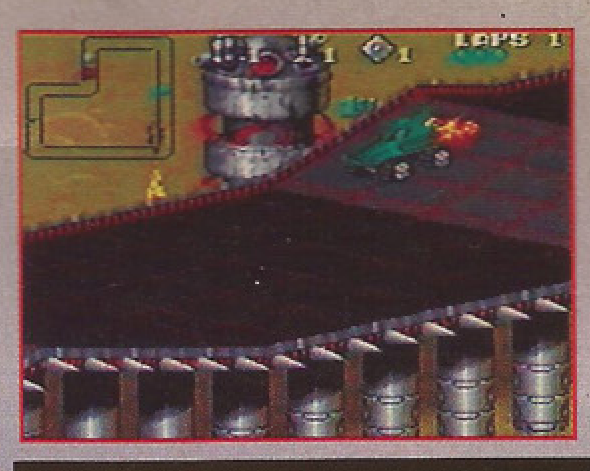
Cuando estés con el auto mejor, tratá de ir comprando nitro. Y motor, protección extra, neumáticos, etc. Y acordate: cuanto más gastás, mayores oportunidades tenés en las pruebas. Rock'n'Roll Racing es muy copado. Un game de carrera nada pretensioso pero divertido. Y con un bonus: el sonido. Entonces, basta de charla. Aumentá el volumen y metele pata!



Elegí un corredor antes de ir a la pista. El rubio Snake Sanders es el mejor. Elegilo.



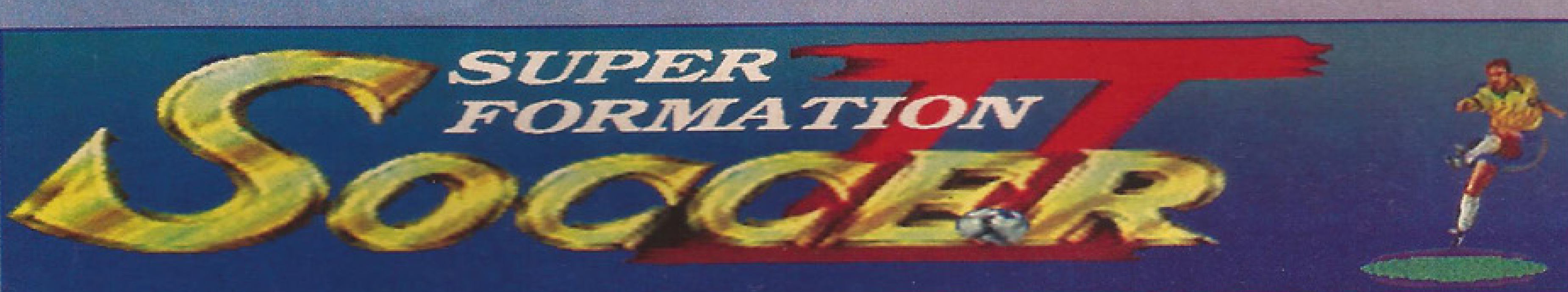
Si hay una curva enseguida de la largada, dejá que los demás vayan adelante y después acelerá. Es más fácil.



Usá nitro en las rampas para mandarte al frente. Está atento al trazado para no salirte de la pista, ¿OK?



Desafiá a un amigo y encará un partido de a dos. Es genial y, además, tu auto ya viene con todos los chiches.





El juego deportivo atrae tanto a los fanáticos del videogame como a los de ese deporte. En cuanto al fútbol, ni hablar: todos quieren participar. Por lo tanto, probá este Super Formation Soccer 2. Pueden jugar hasta 4 personas simultáneamente: basta tener el Multi Adaptador Auto, accesorio del Super Famicom que puede conectarse a la consola de 16 bits norteamericana. El juego tiene dieciséis selecciones de países, siendo fiel a los colores de las camisetas oficiales de cada equipo. ¡Es re-divertido!

Muchos Detalles

Podés jugar un partido normal o, simplemente, disputar el resultado por penales. Elegí el número de jugadores, la selección, el esquema táctico, el arquero (automático o manual) y el tiempo de duración del partido. ¡Ufa!

COMANDOS	
A	patada débil/pasar la pelota
B	patada fuerte/tomar la pelota
A+B	hacer gambeta
L o R	cambiar posición de la flecha/cambia pierna del pateador de penales
Y	levanta la pelota/divide jugada



Cada team puede elegir diferentes tipos de patada, velocidad y pase. Observá antes de hacer tu elección.



Mandá siempre la pelota hacia adelante y quedate mirando tu jugador, que está indicado por la flechita.

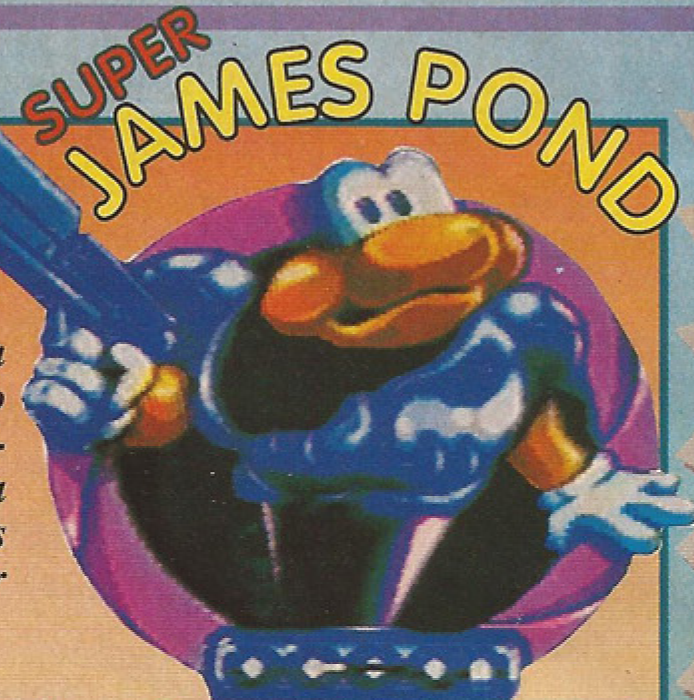


Jugando dos o más personas prestá atención a los números mayores: indican cuál joystick controla a quien.



Al cobrar penales, intentá patear alto o en los ángulos, donde el arquero sufre un poco más para evitar el gol.

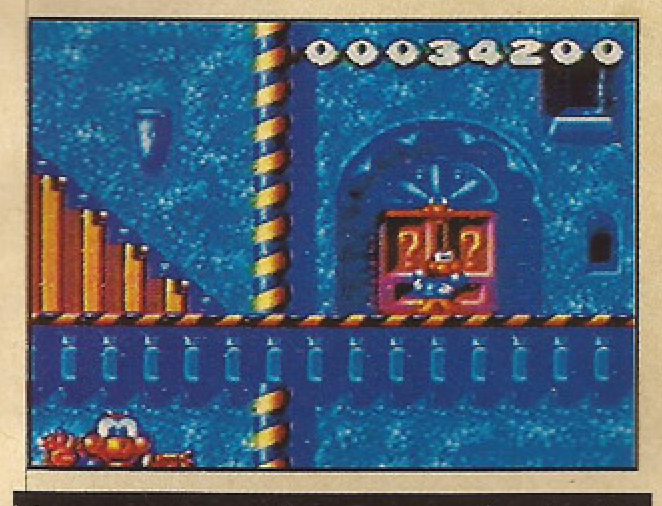
EL CAMPEONATO MUNDIAL ES ELIMINATORIO. ¡SI PERDES UNA, FUISTE!



Super James Pond es un game repleto de gráficos coloridos con elementos infantiles y desafíos simples, sin grandes secretos. Todo parece de juguete. No tiene golpes, no tiene sangre, no tiene enigmas difíciles. Esto indica que los que gozan con juegos como el violento Street Fighter 2 o con games de inteligencia, como Flashback, no tienen nada que ver con esta presentación de Ocean. En este juego, James Pond investiga un castillo mágico para juntar ítems y enfrentar a varios enemigos.

ACCESO POR EL CASTILLO

Para entrar en las fases hay que usar las diversas puertas esparcidas por el frente del castillo. Vos podés subir a las torres y los tejados para alcanzar todas las entradas.



Las puertas en las que ya entraste tienen la cara de James Pond. Prestá atención y no pierdas tiempo.

SUPER JAMES POND / Ocean

Aventura — 1 jugador



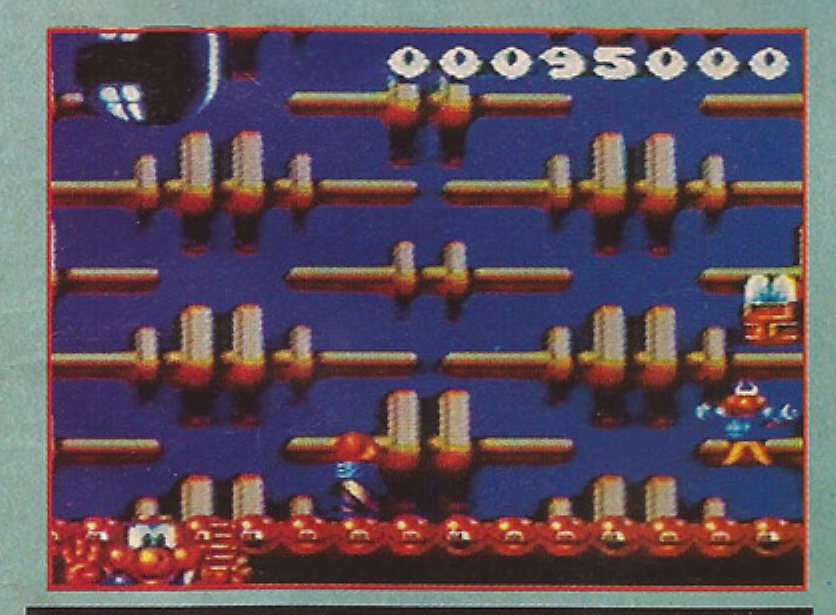
GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

COMANDOS

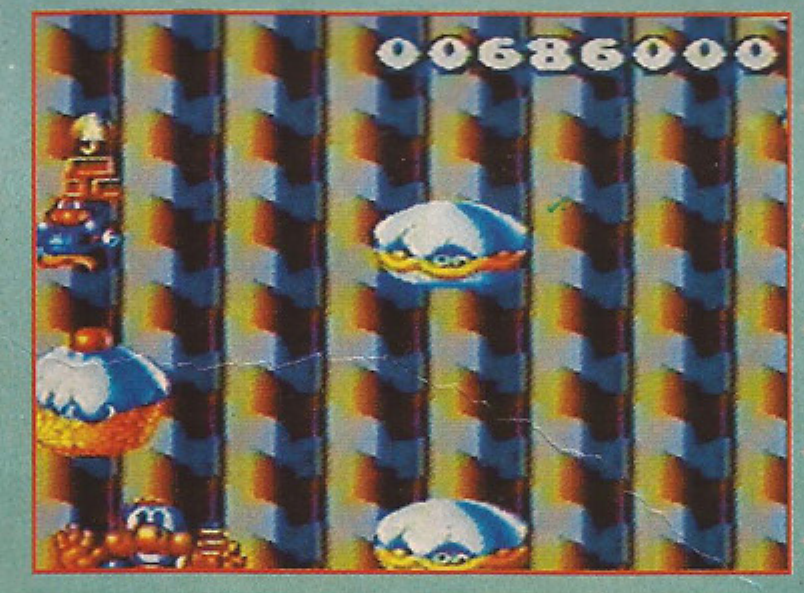
B	salto
Y	estirarse o agarrarse

Juntá los Pingüinos

Durante el juego, aparecen pocas sorpresas excepto los jefes y algunas cositas más. Los ítems son variados, pero sirven siempre para lo mismo: ¡ganar puntos! Pero si tenés paciencia, manos a la obra: ¡estudiá estos trucos! Detalle: para terminar cualquier fase, tenés que juntar todos los pingüinos de la pantalla y encontrar el aviso de la salida.



Juntá el par de alitas en la caja de interrogación y volá al tope de la pantalla para encontrar la salida.



Da cabezazos en los bloques que hay en el camino, porque allí vas a encontrar la mayoría de los ítems.



En esta pantalla, usá el avión que estaba en la caja de interrogación para salir de la fase.



Saltá en esta lata en que está escrito ICING y ganate una fase de bonus genial.

NO AGARRES LOS PUNTITOS SONRIENTES QUE APARECEN EN ALGUNOS ANGULOS DEL JUEGO: HAY VENENO DENTRO DE LOS FRASCOS. SI LOS TOMAS, PERDES ENERGIA.

OUT OF THIS WORLD

Salida de la fase - si de repente estás atascado en medio de una fase y querés salir de ella, volviendo a la pantalla de passwords, basta apretar L y R juntos y enseguida el Select.

BATMAN RETURNS

Más vidas - andá a la pantalla de Options del game, donde elegís la configuración del joystick y nivel de dificultad. Sin salir de ella, usá el joystick 2 para hacer el código ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Si la secuencia entró derechito, vas a oír varios sonidos extraños. Entonces, con el control 1, elegí la opción Rest y vas a ver que podés llegar a nueve vidas. ¿Copado, no?

CYBERNATOR

Más Continues - ahí va una clave genial para encarar este game tan agitado con el doble de Continues. En la pantalla de presentación, seleccioná la palabra Option y hacé la secuencia ↑, L, R y Start. Comenzá el game normalmente. Cuando recibís una bomba y aparece el mensaje Game Over, vas a ver que tenés seis Continues.

SUPER STRIKE EAGLE

Password - ¿qué tal dar un vistazo a las etapas más adelantadas del game? En la pantalla de presentación, apretá Select para que aparezca la pantalla de entrada de códigos. Entonces digitá:

Lybia Day - 066F87FH
Lybia Night - 062H869D
Gulf War Day - CGGG4724
Gulf War Night - 90B68G8C
Korea Day - 057F4902
Korea Night - HF3H09H8

BULLS VS. BLAZERS

Passwords - señas de algunos de los mejores partidos que vos podés disputar con algunos teams en este clásico del basquet.

Spurs - #GWBBCVK
Lakers - FLXBB3VQ
Bulls - PXXBBCVG
Blazers - #BWBBCVH
Pacers - COXBBWVH
Nets - KDOBDCVD
Sonics - #QOBBCV8
Jazz - 7VWBBCVG
Warriors - V6WBBCVL



Se trata de un capítulo más de la serie "Juegos de Neo Geo para reventar en Super NES". Esta vez con World Heroes, uno de los más sabrosos juegos de lucha. Para quien conoce la versión SNK, esta adaptación de la software Sunsoft es poca cosa. Pero, incluso así, es uno de los mejores games de lucha ya presentados para tu consola.

El hecho más genial es poder elegir diferentes tipos de ring donde luchar (con espinos, fuego, bombas y otras dificultades). Los gráficos compiten con los de Street Fighter 2 y el sonido es hasta mejor que el del game de Capcom. Cada uno de los ocho luchadores tiene características fuertes, relacionadas con sus orígenes, y sus conocimientos de magia o artes marciales. En resumen, este World Heroes es una masa.



CONFIGURACION

- **A** - patada fuerte
- **B** - patada débil
- **X** - puñetazo fuerte
- **Y** - puñetazo débil
- **R** - arrojar adversario

PROBA NUESTRA SUGERENCIA DE CONFIGURACION DE JOYSTICK

WORLD HEROES POSEE SIETE NIVELES DE DIFICULTAD Y VOS PODES JUGAR CON O SIN TIEMPO EN LOS ROUNDS

PROBA EL DEATH MATCH: LAS LUCHAS SE DESARROLLAN CON CUERDAS DE FUEGO O ELECTRIZADAS, Y APARECEN ESPINOS, BOMBAS Y PISO RESBALADIZO

LUCHADORES

CONOCE A TODOS LOS WORLD HEROES Y LOS MEJORES GOLPES DE CADA UNO

FUUMA

Este tipo también es japonés y héroe. Fuuma es una mezcla de Ken con Lion, de los Thundercats. Es un buen ninja. ¡Te va a copar!

Tirar shuriken pequeño - ↓,→ + puñetazo débil
Tirar shuriken grande - ↓,→ + puñetazo fuerte
Tirar shurikin doble - ↓,→,↓,→ + puñetazo fuerte o débil
Salto doble - ↑↑
Giratoria - ↓,↙,← + patada fuerte o débil



Dragon punch - →↙↘ + puñetazo fuerte o débil



Agarrar y arrojar al suelo - R

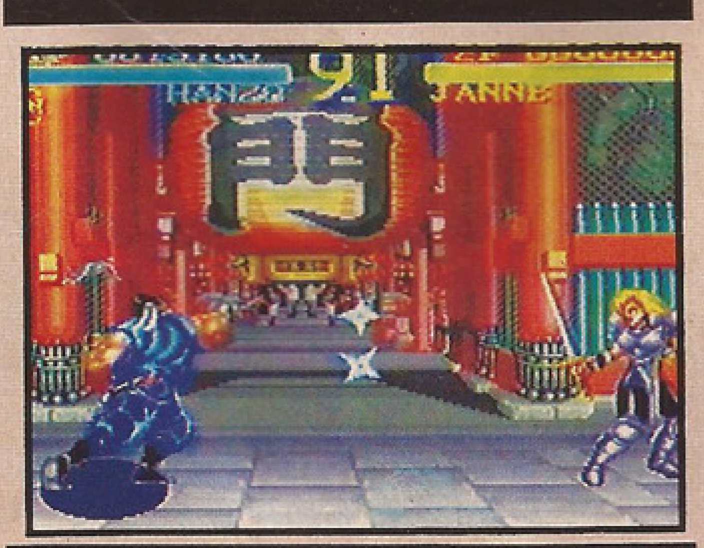
HANZO

Nacido en Japón, Hanzo es uno de los muchachitos del game, o sea, es el Ryu del juego. Es un ninja con habilidades medianas.

Tirar shuriken pequeño - ↓,→ + puñetazo débil
Tirar shuriken grande - ↓,→ + puñetazo fuerte
Dragon punch - →, ↙, ↘ + puñetazo fuerte o débil
Salto doble - ↑,↑
Agarrar y tirar al piso - R



Giratoria - ↓ ↙ ← + patada fuerte o débil



Tirar shuriken doble - ↓ → ↓ → + puñetazo fuerte o débil

DRAGON

Este chino no da respiro a nadie. Tiene un estilo "Bruce Lee cover", con todas las cualidades positivas del mito. ¡Apostale a él!

Tomar adversario en lo alto y derribarlo - ↑ + puñetazo fuerte
Levantar adversario y tirarlo al piso - R
Apoyarse en la pared - saltar en dirección de la pared + →



Puñetazo rápido - puñetazo débil repetidamente



Dragon kick - ←,→ + patada fuerte o débil

JANNE

Esta francesita no es nada frágil. Al fin de cuentas, Janne es rápida y bastante hábil con su espada.

Bofetada - cerca del enemigo, patada fuerte
Zancadilla - → + patada fuerte
Ensartar - arriba, ↓ + puñetazo fuerte o débil



Pájaro de fuego - ← 2s, → + puñetazo fuerte o débil

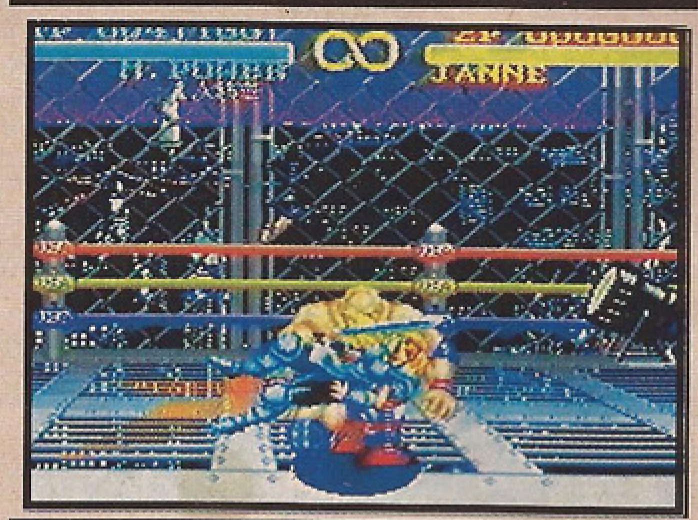


Superespada - ↓ 2s, ↑ + patada fuerte o débil

MUSCLE POWER

M. Power es un grandulón de lucha libre, tan fuerte como lento. Es el Zangief de este World Heroes.

Quebrar al adversario con rodillazo - cerca del oponente, patada fuerte
Arrojar al adversario hacia atrás - cerca del oponente, ← + puñetazo fuerte



Pilón triple - 360° + puñetazo fuerte o débil



Codazo - ← 2s, →+ puñetazo fuerte o débil

RASPUTIN

El payaso del juego. Es un mago ruso que agranda sus miembros en los golpes. Mediocre, lleno de trucos graciosos.

Magia - ↓ ↘ → + puñetazo fuerte o débil
Magia arriba - ↑ ↓ ↘ → + puñetazo fuerte o débil
Pisotón - ↑ + patada



Giratoria con manto - ↓ ↙ ← + patada fuerte o débil



Mano grande - R

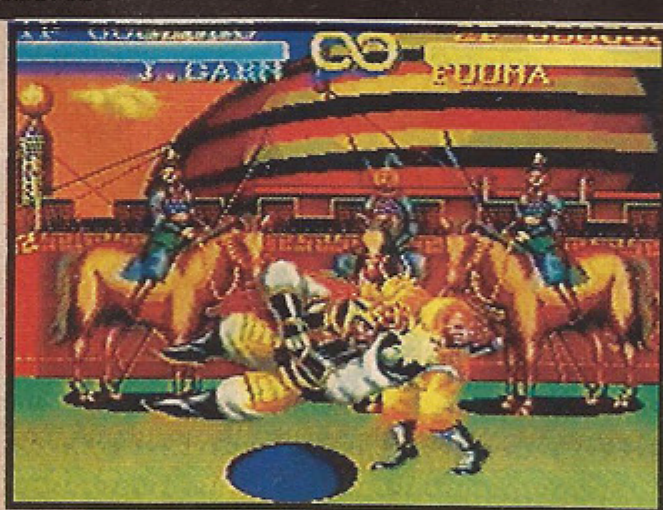
J. CARN

Es un samurai grandulón, fuerte, pero muy lento y medio bobo. Si se embala en una secuencia de golpes, puede acabar con el adversario en segundos.

Tomar al adversario y tirarlo al piso - R
Pescadito - → + patada fuerte



Fuego en el piso - ↓ 2s, ↑ + puñetazo fuerte

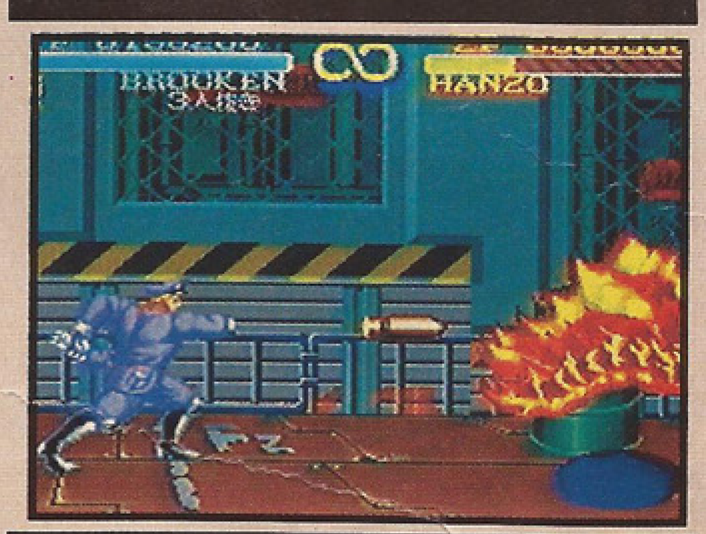


Hombrazo - ← 2s,→ + puñetazo fuerte o débil

BROCKEN

Brocken es un robot alemán, que mezcla Bison y Dhalsin, personajes de Street Fighter 2. Sus magias y golpes son realmente copados, pero es muy lento.

Estirar los puños - puñetazo fuerte
Torpedo - ↑ → o ← + puñetazo débil o fuerte
Arrojar al adversario contra el piso - R
Batidora - ↓ ↘ → + puñetazo fuerte o débil



Lanzar bomba - ← 2s, → + puñetazo fuerte o débil



Choque - puñetazo débil rápida y repetidamente

EL JEFAZO FINAL

Elegí un luchador y vencé a los restantes contra la computadora. Ahí, aparece el terrible Geegus, un alienígena hecho de metal líquido. Se transforma en todos los personajes del juego. ¡Dale con todo!



No le dés tiempo a Geegus para transformarse: llenalo de golpes atacando sin miedo.

FASE DE BONUS

Aparece dos veces en el juego contra la computadora. En esta fase de bonus vos tenés tiempo limitado para reventar una roca. Usá los golpes que más dañen la piedra y formá una escultura al final de tu trabajo. Cuanto más avances, más puntos recibirás al final.

BATTLEMANIACS

Battletoads nunca tuvo fama de ser un juego fácil. Que lo diga quien jugó la primera versión para Nintendo 8 bits. La de Mega Drive no era diferente, y la de Super NES era simplemente bestial. El game es tan difícil que, en algunos momentos, hasta el jugador más avezado tiene ganas de tirar el cartucho, con consola y todo, por la ventana. El sacrificio compensa, porque el game tiene gráficos de primera y banda sonora recopada. Hay que comandar a los sapos Pimple y Rash en la lucha contra los secuaces de la malvada Dark Queen (Reina Oscura), que raptó al sapo Zitz y a la princesita Mishiko.

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS / Tradewest

Acción — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Aventuras Variadas

Lo que hace a este juego tan bueno son los diversos tipos de desafíos. En una fase, vos te arremangás y te largás a repartir golpes. En otra, bajás a un pozo lleno de peligros en una plataforma flotante. Más adelante, dirigís un jet-ski a alta velocidad, evitando estrellarte contra las paredes de piedra. En las seis fases hay que hacer todo con mucha velocidad y precisión. Cualquier duda y tu sapo fue.

Golpes Exagerados

Cuando el tema es pelear, los personajes de Battletoads se mandan los golpes más exagerados y alucinantes que hayas visto en un videogame. Lo copado es que, para disfrutar de los mazazos de Pimple o de la patada-hachazo de Rash, no tenés que hacer grandes maniobras con el joystick. Los comandos son pocos y fáciles, y los golpes salen diferentes según la situación.

FASES DE BONUS

En el medio de tantos esfuerzos por llegar vivo hasta el final, encontrás dos fases de bonus para relajarte y ganar vidas extras. La primera viene después de la fase 2. La segunda, después de la fase 5.



Atropellá los palos de bowling blancos. Esquivá los bichos y las calaveras.



Cada dominó blanco vale un punto, y los dominóes de cinco, valen cinco puntos. Evitá las piezas negras.

COMANDOS

A - salto

B - ataque (puñetazo o patada)

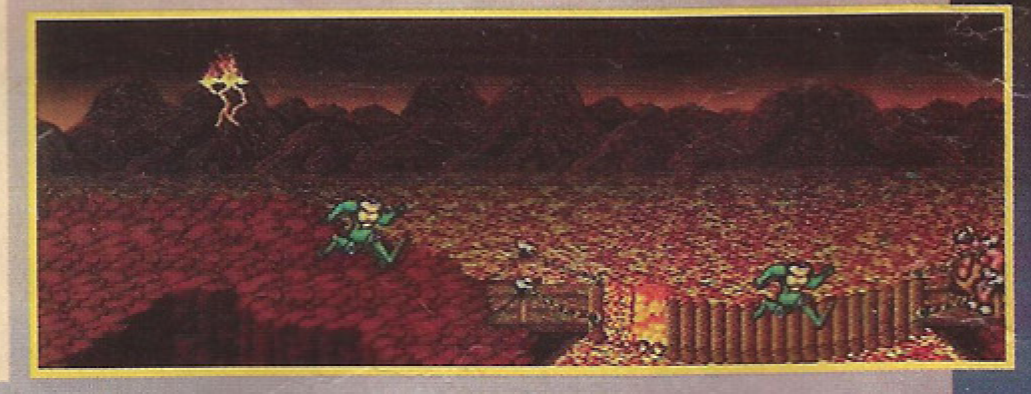
→, → +B - empujón

A + B - ataque con salto

X, después B - levanta al adversario y después lo tira al suelo

FASE 1 - PURAS PALIZAS

El game ya comienza bien, con golpes y más golpes. Una legión de psycho-pigs aparece en la pantalla, pero no te asustes: intentá aplicar secuencias de golpes para ver los mazazos y los botinazos.



Prestá atención a los agujeros que aparecen en el suelo y pasá corriendo sobre los puentes. Son pequeñas trampitas de esta fase.



Quedate a la derecha de la pantalla y, con empujones, llevá al cerdo de piedra hacia la izquierda. Es fácil.

LOS ATAQUES MAS GENIALES SON CUANDO APLICAS UNA SECUENCIA DE GOLPES SOBRE EL MISMO ADVERSARIO.

PIMPLE



Mazazo - Secuencia de puñetazos



Cornada - Secuencia de empujones



Yuncazo - Secuencia de puñetazos con salto



Botinazo - Secuencia de empujones con el enemigo en el suelo

RASH



Karate - Secuencia de patadas



Patada - hachazo - Secuencia de patadas con salto



Empujonazo - secuencia de empujones



Pie de maza - Secuencia de empujones con el adversario en el suelo.

FASE 2 - DESCENDIENDO AL POZO

Aprovechá esta fase para ganar vidas extras. A cada seis golpes que le das a la misma mosca, ganás una vida. Pero no todo es amistoso en este pozo, especialmente las paredes con pinchos, las serpientes o los ventiladores.

COMANDOS

→, → - toquecitos seguidos hacen que el skate avance más rápido

B - ataque



Tocá la pared y apretá el B: tu skate se convierte en un arma contra las temibles serpientes.



Colgándote del techo, te volvés inmune a los ataques de estos cañones.

FASE 3 - JET SKI

Esta fase es un trauma. La pantalla avanza a una velocidad alucinante, y vos tenés que esquivar las paredes de piedra. Cuando aparezca una rampa, no vaciles: tomala para volar sobre los agujeros.

COMANDOS

Cualquier botón - salto



En la mitad de la fase, verás una secuencia de tres rampas dobles. En la 1ª, tomá la de abajo; en la 2ª, la de arriba, y en la última, la de abajo.



En algunos momentos, vas a esquiar dentro del río. Quedate apretando ↑ + botón de salto para tomar la rampa escondida y volver hacia arriba.

FASE 4 - SERPIENTES

Aquí no hay trucos o promesas que puedan ayudarte. Hay que aprenderse de memoria el trayecto de las serpientes y tener mucha rapidez para saltar en el momento justo. Quien no haya enloquecido hasta aquí, no saldrá cuerdo de esta fase.



Tenés que saltar de una serpiente a otra hasta encontrar la salida. Sin tocar los espinos o caerse, claro.

FASE 5 - HUYENDO DE LA SIERRA

Preparate para sufrir delirium tremens. Agarrado a una mezcla de tren con patineta, tu sapo tiene que huir del ratón que lo persigue con una sierra. Cada vez que la pista cambia de dirección, tenés que apretar en el joystick el direccional correspondiente. O sea: si la pista sube, vos apretá ↑. Agachate para pasar por los lugares estrechos y saltá las pistas rotas.

COMANDOS

Direccional - para acompañar el sentido de las pistas

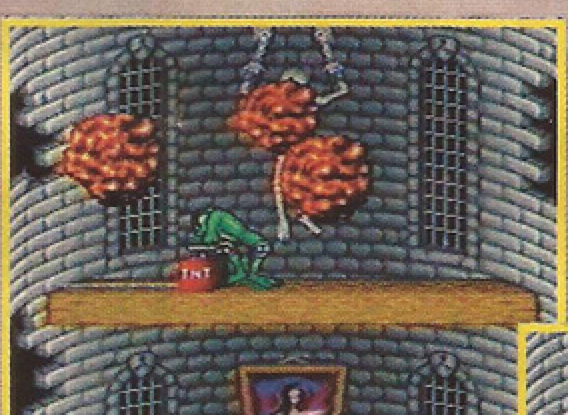
A - agacharse **B** - saltar

Prestá atención a los carteles: te indican trechos donde las pistas se rompieron.



FASE 6 - TORRE

Finalmente llegás a los dominios de la Dark Queen. Al bajar los pisos de esta torre interminable, un ratón intenta pasar delante tuyo. No dejes que esto ocurra, porque si no él hará explotar la torre y vos fuiste. Dale unas bofetadas al ratón siempre que llegue muy cerca.



Cuando alcances el detonador, quedate delante y apretá el B. ¡Vas a ver cómo el ratón se convierte en churrasco!

Dark Queen es el último desafío en la torre. Mientras ella está transformada en huracán, intentá seguirla. Así, cuando esta jefaza aparezca por completo, vas a estar cerquita para atacarla.



FINAL

Después de derrotar a Dark Queen, Zitz es rescatado y todo parece haber llegado a su fin. Pero ¡nada de eso! Silas, comparsa de la villana en la historia, escapa en una nave espacial y los sapos van detrás. Todo esto aparece en una linda secuencia de animación. Pero llegará la hora en la que vos tendrás que actuar.



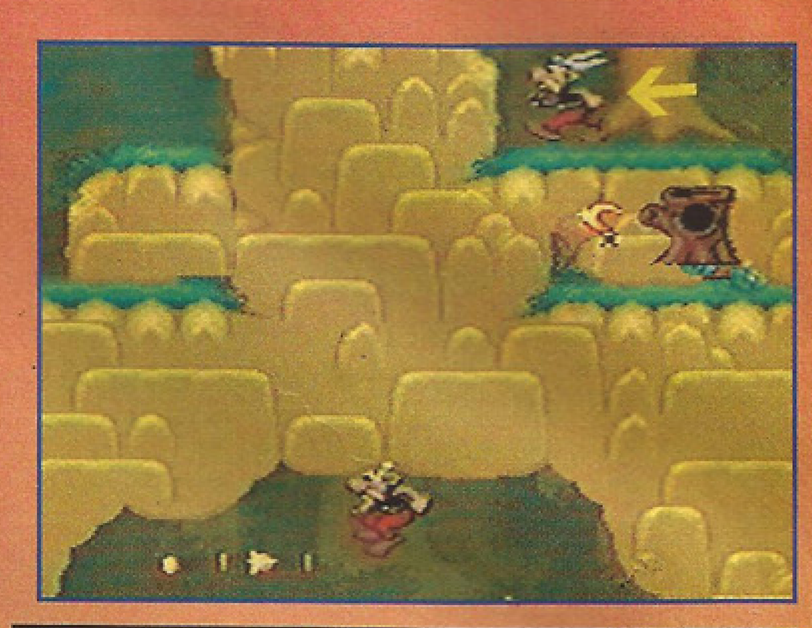
El sapocóptero intercepta la nave de Silas. En el momento en que la mira pasa sobre la nave enemiga, apretá el B para que pare. El tiro saldrá automáticamente.

Asterix



Estamos en el año 50 A.C. y toda Europa está ocupada por el Imperio Romano. O, mejor dicho, casi toda. Una aldea de galos resiste bravamente la dominación romana. Gracias a una poción mágica desarrollada por el mago de la aldea, tienen poderes de sobra para sacar corriendo a los invasores. Esta es la historia medio loca y medio histórica de Asterix.

Junto con su obeso amigo Obelix, artesano de menhires y devorador de jabalíes, Asterix trata de luchar y vencer a los romanos. Para acompañarlos, está el simpático perrito Ideafix. A primera vista, no pasan de ser una banda de bárbaros inofensivos. Pero está la poción mágica... Fue en ella que Obelix se cayó de bebé. Resultado: se volvió enorme y muy fuerte (además de un poco tonto). Y esta misma poción es la que Asterix bebe cuando la aldea precisa de él.



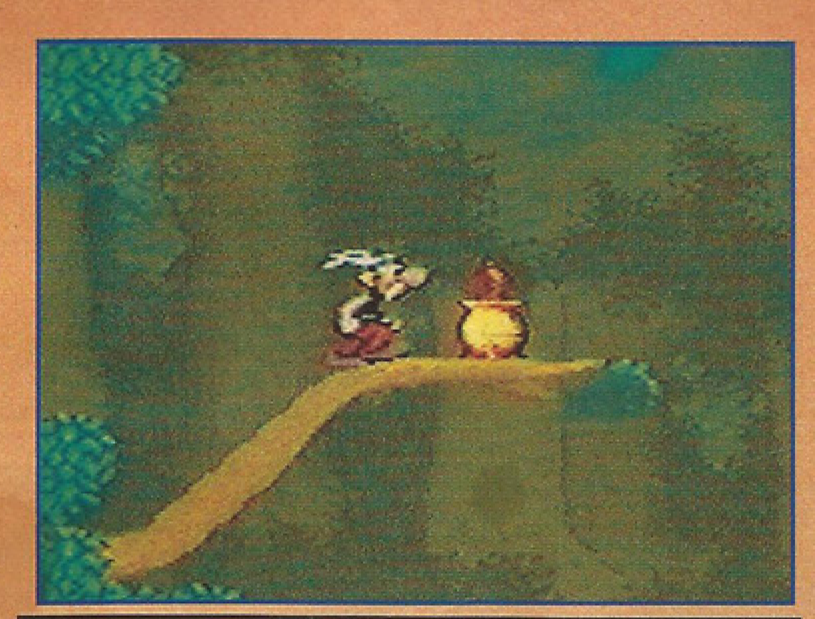
Fase 1-5. Pasaje secreto para que juntes algunas monedas y una vida.

Héroe Europeo

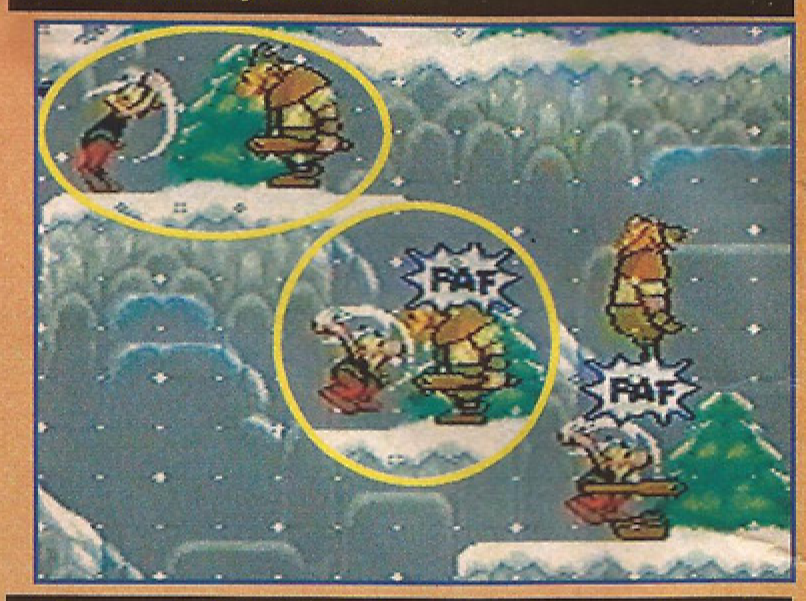
Asterix es el más europeo de los personajes de historietas. Creado por un belga, las Aventuras de Asterix se desarrollan en países diferentes, siempre con una perspectiva de la Europa continental. Y se hicieron famosas en el mundo entero. No es para menos: mezclan acción, aventura y mucha historia relatada en forma divertida. Chistoso y educativo al mismo tiempo.

Todo esto, antes de aclarar que el game es una decepción. A pesar de sus gráficos razonables, el esquema del juego es muy repetitivo. Los escenarios no cambian y Asterix parece más un héroe norteamericano. ¡Ufa! La aldea de los galos se merecía un game más inteligente, Más lindo, más dinámico. En fin, más copado, como es el maravilloso game para Master.

Tu misión es rescatar a Obelix y otros habitantes de la aldea que fueron secuestrados mientras cazaban jabalíes. Nada muy especial. Asterix, el game, es pasablemente bonito, pero aburrido. No pasa nada. Es casi una falta de respeto a la inteligencia de los miles de fans del galo. Pero si tenés ganas de volver a ver a tu héroe favorito, OK. El game no es de los peores...



Es la fuente de los poderes de Asterix: la poción mágica. Bebela y volvete invencible. Detalle: el poder dura poco tiempo. ¡Qué canallada!



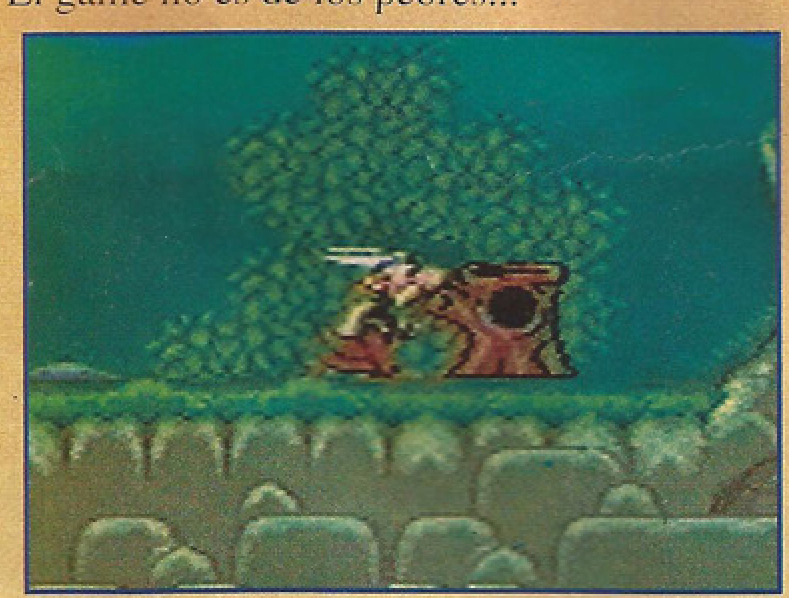
¡Romano UGA-UGA a la vista! Tres cachetadas y se convierte en historia antigua...



Esto es un laurel romano. Vale una vida extra.



Agarrá este ítem y apretá B para volar. ¿Quién dijo que Asterix sabía volar? ¡Una innovación inútil!



Estos romanos son unos idiotas. ¿Disfrazados de árbol? Uno o dos golpes y los convertís en polvo.



Fase 1-3. Subite a los jabalíes para no enredarte en las plantas.



Juntá 100 monedas y ganá una vida. Esta hoz vale diez monedas.

EL GAME PARA DOS JUGADORES ES UNA ESTAFA. EL SEGUNDO JUGADOR SOLAMENTE ENTRA EN ESCENA CUANDO EL PRIMERO PIERDE.

VEGAS STAKES

VEGAS STAKES / Nintendo
Casino | 8 Mega | 1 a 4 jugadores
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

Las Vegas es la capital mundial de los casinos. Este clima de apuesta continua es retratado con perfección en Vegas Stakes. Tu objetivo es acumular dinero en cinco tipos de juegos diferentes, que se desarrollan en cinco casinos a elección. Comenzás en uno de los casinos baratos y vas hacia el más caro a medida que vayas juntando plata. Probá tu suerte y poné tu cabeza a funcionar.

RULETA

¡Ahí va la bolita! Las personas alrededor de la mesa se ponen tensas, esperando que se detenga. Rezá para que no salga el número cero: si cae en él, pierden todos. La ruleta es la rueda de la suerte. ¡Probá!

POKER

Clásico juego de cartas. Gana quien hace secuencias más valiosas. Si vos no conocés las reglas, apretá R para tratar de aprender todo rápido.



Póker de siete cartas. Es el menos dinámico de todos, pero divertido.

BLACK JACK (21)

Tu objetivo es hacer 21, con la suma de las cartas. Jota, Dama y Rey valen 10. Si nadie hace 21, gana quien tiene el valor más alto, sin pasar de 21.



El as es un verdadero comodín. Puede valer uno u once, como sea mejor.

SLOTS

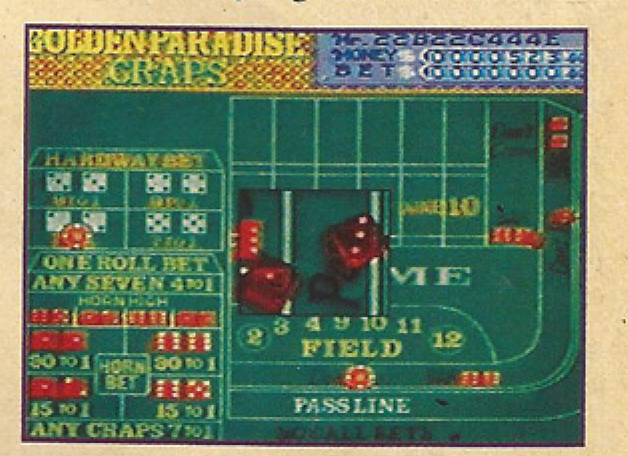
Son las máquinas tragamonedas. Girá la manivela y rogá que salga una combinación valiosa. Apretá los botones R o L para ver las mejores combinaciones.



Cuanto más fichas apuestes, más dinero podrás ganar. Intentalo.

CRAPS (DADOS)

El más complejo. Las apuestas giran en torno de las combinaciones que pueden salir de los dados. Si te gustan los detalles, Craps es el juego de tus sueños.



Lanzá los dados, rogá que salga tu número y esperá el resultado.

SUPER NES



La Copa del Mundo de 1994 está aquí y vos ya podés ir entrando en clima: basta ver este Striker, uno de los mejores games de fútbol que hayan aparecido para tu SNES. El juego es superdinámico y lleno de jugadas recopadas. La perspectiva y el scroll son verticales, pero dan buena visión del juego. Se puede jugar con sesenta y cuatro selecciones de países, todas con características parecidas a las de la Copa del 90.

Opciones sin Fin

Striker trae innumerables posibilidades: elegís una opción en el menú principal y aparece una nueva pantalla con más opciones. Son seis idiomas para elegir, entre ellos el español. Podés jugar partidos amistosos (Ptido. Amistoso), Eliminatorias, Copa del Mundo o Fútbol de Salón. Para aprenderte las mañas, comenzá por los amistosos.

Es el menú con más posibilidades: se puede cambiar el pasto (Zona de Tiro), la velocidad del viento (Fza. de viento), fuerza de patada y de pase, etc.

Se pueden modificar los uniformes, el color de la piel y de los cabellos de los jugadores. ¿Qué te parece la selección nacional con camiseta rayada?



Los Preparativos

En primer lugar, elegí tu team. Como Striker está basado en la Copa de los 90, los dos mejores equipos son los de Alemania y Argentina. Después, seleccioná la estrategia de juego. Por ejemplo: 2-3-5.



Podés armar tu team: estudiá los atributos de cada jugador.

En este menú de opciones, se puede modificar todo, hasta las reglas de la FIFA. Detalle: tu arquero puede ser manual o automático.

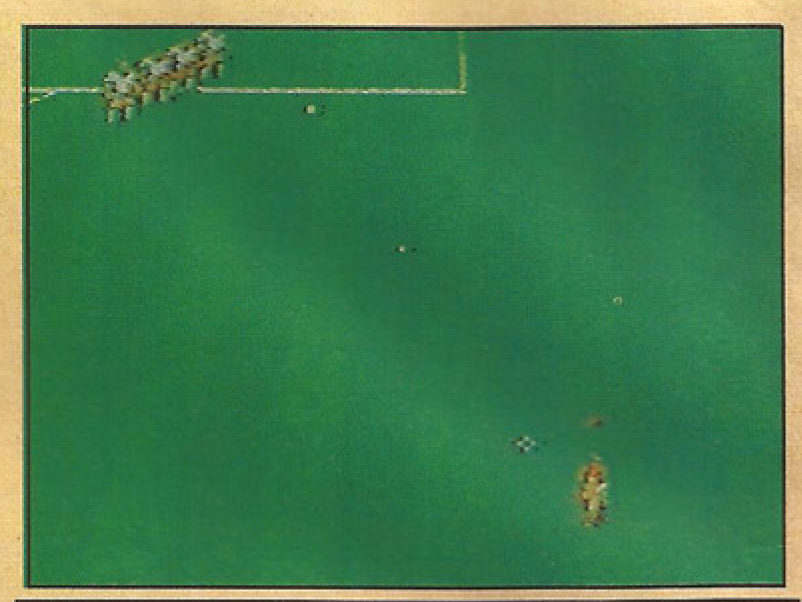
COMANDOS

A	pasar la pelota/patada rasante
B	patada fuerte/lanzar la pelota
Y	cabezazo/hacer pescadito
X	da visión del juego/reorganiza team según su formación táctica
SELECT	sustituir jugadores o cerrar el juego

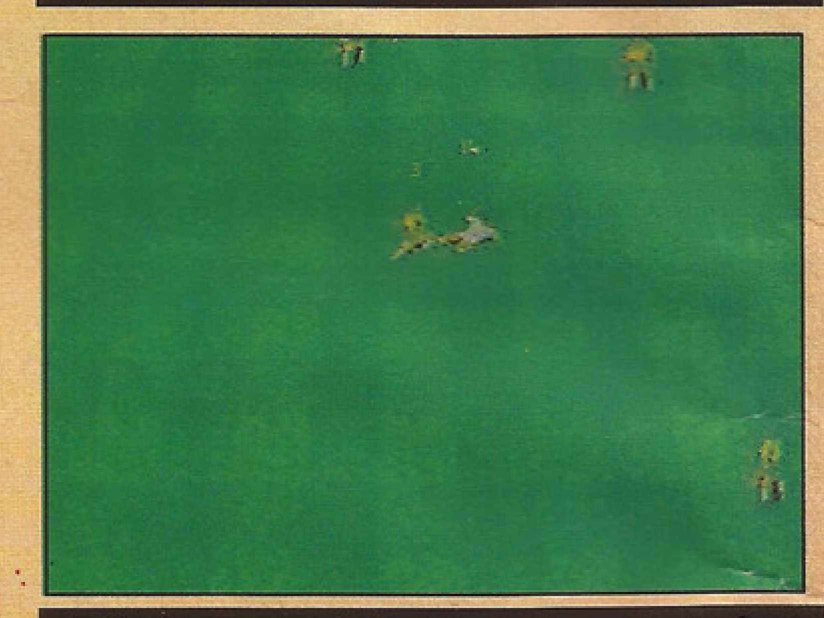
VENCIENDO LA SUPER CUP PODRAS ENFRENTAR LAS SUPER SELECCIONES DE LAS DOS SOFTHOUSES DE ESTE GAME. SI LAS VENCES, PODRAS JUGAR CON ELLAS.

Pelota en Juego

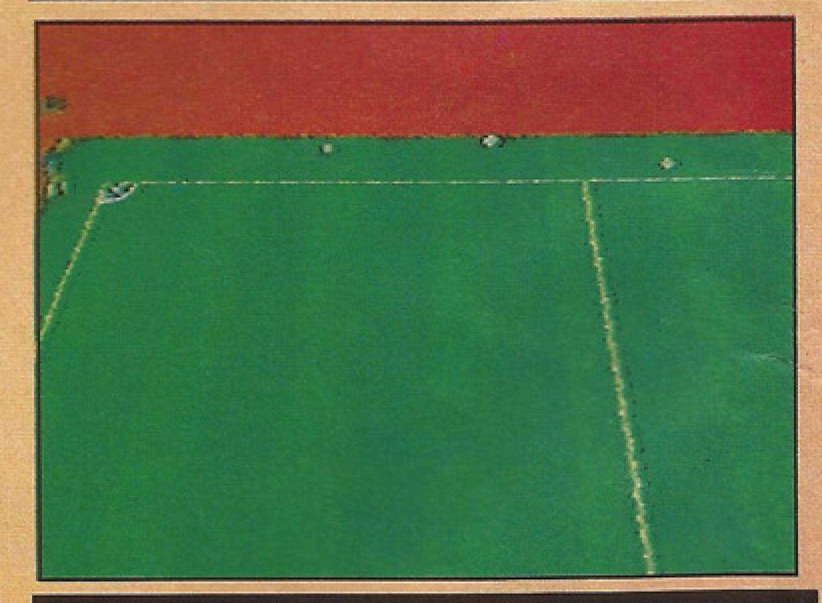
Este game trae algunas diferencias en relación a otros cartuchos de fútbol. Aprendete las mañas.



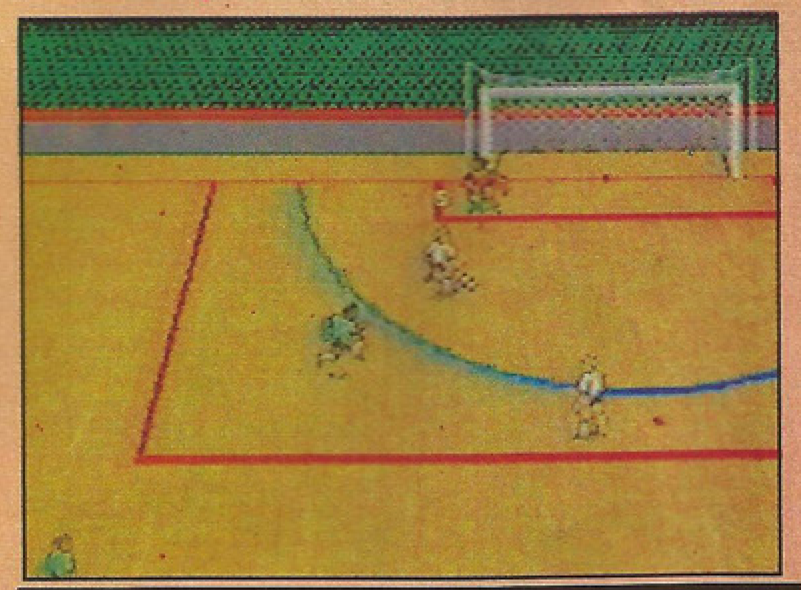
A la hora de cobrar falta o tiro libre, observá la trayectoria y elegí donde meter la pelota.



Cuidado con las faltas graves, porque tu jugador puede recibir tarjeta amarilla.



En tiro libre el tiro es en caída: apretá X para elegir el lugar donde va la pelota, B para cruzar e Y para rematar la jugada.



En fútbol de salón, este game se vuelve más dinámico. Son 10 jugadores, sin lateral y sin tiro libre.

SUPER OFF ROAD The BAJA

SUPER OFF ROAD THE BAJA Tradewest			
Carrera	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

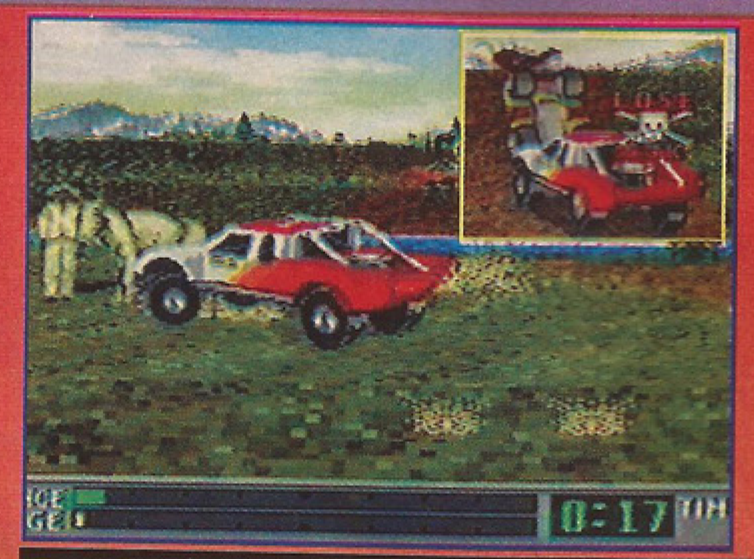
¡Arriba! Ajustá tu cinturón de seguridad y largate en el más sensacional rally chicano de la historia. Acción, velocidad y varios obstáculos en el medio del camino. Es lo que podés esperar de este Super Off Road the Baja, el más reciente lanzamiento de Tradewest Sports, división de games de deporte de la famosa creadora de Battletoads.

Vos manejás unas pickups tipo cabina simple por caminos de tierra. Con vos, toda una muchachada tratando de llegar al frente. ¡Y vale todo! Incluso poner a los otros competidores fuera de la pista, o atropellar a una pareja de enamorados tontos sólo para tomar mejor la tangente en la próxima curva.

Turismo en Méjico

Vivan los tacos con pimienta, el chili con carne y los sombreros de paja. Off Road se desarrolla en Méjico. Cada prueba es disputada en un lugar diferente: San Felipe, Camalu y El Arco son algunos de ellos. Más Brasil Copa 70, imposible.

Gráficos alucinantes, con scroll perfecto y muy buen humor, efectos sonoros graciosos y discretos y velocidad al mango. Super Off Road The Baja es muy bueno. Un game para jugar con todo, sin esos nervios de pasar de fase. Es pura diversión y risas.



Pasá por encima de todo y de todos. Corrés el riesgo de perder dinero al atropellar animales y personas. Pero vale todo para llegar primero.



Comprá nitro, suspensión y motor. Elegir los neumáticos es buena idea, si todavía tenés dinero.



En las bifurcaciones, andá por el lado que no tomó el líder. Acelerá para ser primero.

APRETA SELECT, AL COMIENZO O EN EL MEDIO DE LA CARRERA, Y GANATE UNA SORPRESA

Vos sos el futuro. Merecés algo mejor.

Esta imagen de aves muertas en piletones de petróleo, como la de otros desastres ecológicos, ya las viste antes.
Esperamos que no te estés acostumbrando. En vos está la esperanza de un futuro mejor.
No pienses que para cuidar la naturaleza tenés que esperar a ser GRANDE. Hace mucho tiempo, mucha gente pensó lo mismo.

Pedile a la gente que respeta tu futuro que firme con vos la carta al Sr. Presidente .
Mandala a Action Games que nosotros se la hacemos llegar.



Sr. Presidente de la Nación
Dr. Carlos Saúl Menem

Nosotros, los chicos de la República Argentina, junto a nuestra familia y amigos nos dirigimos a Ud. sabiendo que nos sabrá escuchar y comprender.

Nos preocupa nuestro futuro. Nos preocupa saber que el ambiente en donde vamos a vivir esté contaminándose constantemente.

Nosotros queremos ayudarlo a terminar con este problema. Por eso contribuimos con nuestra firma y voluntad para apoyarlo en su inmediata y comprometida solución.

Ud. tiene nuestro ambiente, es decir, una parte de nuestro futuro en sus manos.

Sabemos que Ud. comparte nuestra preocupación y estamos seguros que en su compromiso de hacer un país mejor no está de lado la situación ecológica.

Agradecemos todas las medidas que Ud. tome para protegernos.

Confiamos en Ud.

Sr. Presi, gracias de corazón.

.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma
.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración
.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento
.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma
.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración
.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4
(1029) Capital Federal

YOSHI'S COOKIE

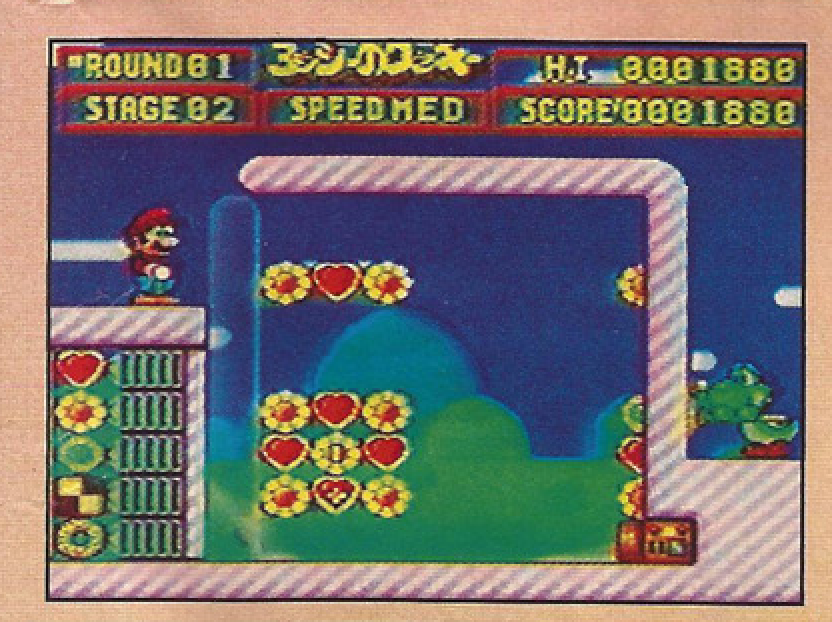


El estilo Tetris continúa rindiendo juegos y más juegos de estrategia. Después de poner en hilera figuras geométricas, piedras preciosas, cápsulas de remedios, letras y bloques tridimensionales, los gamemaníacos son invitados a disponer lindas columnas de ...galletitas! O sean las llamadas "cookies", esas lindas masitas de colores que adornan las vitrinas de las panaderías y confiterías. El anfitrión del game es nada menos que Yoshi, el dinosaurio regalón de los hermanos Mario.

Arreglando la Bandeja

El juego es simple pero tenés que ser rápido. Todo ocurre en un área cuadrada, donde aparecen hileras de bizcochos como en una bandeja para regalo. Tu objetivo es agrupar las golosinas iguales una al lado de otra, en vertical u horizontal, con lo que desaparecen de la pantalla. No importa el tamaño de las hileras: basta que todos los bizcochos sean iguales para que éstas desaparezcan.

LA CARITA DE YOSHI TIENE LA FUNCION DE UN COMODIN



Manteniendo A apretado, usá el Direccional para mover las hileras de galletitas y colocarlas del modo que quieras.

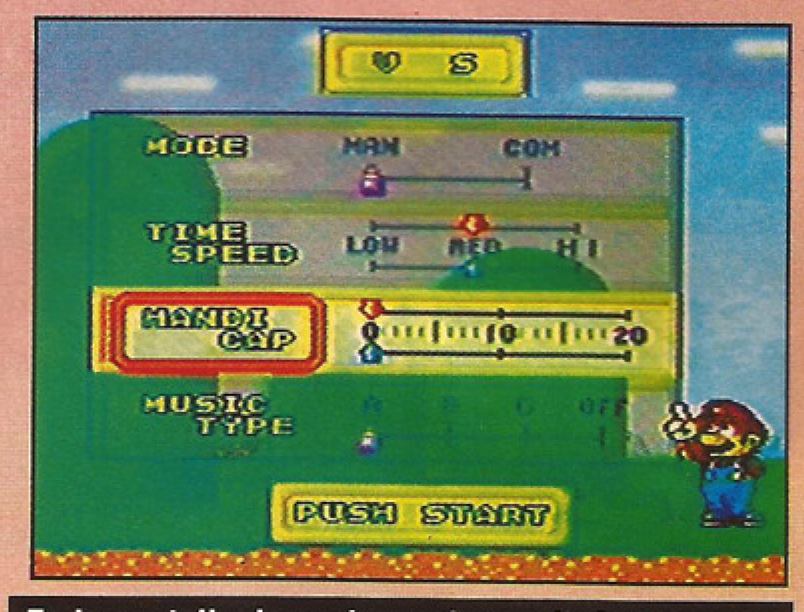


Cuanto menos bizcochos haya en la pantalla, menores serán las hileras que vas a tener que formar. Así, dos bizcochos iguales ya desaparecen.

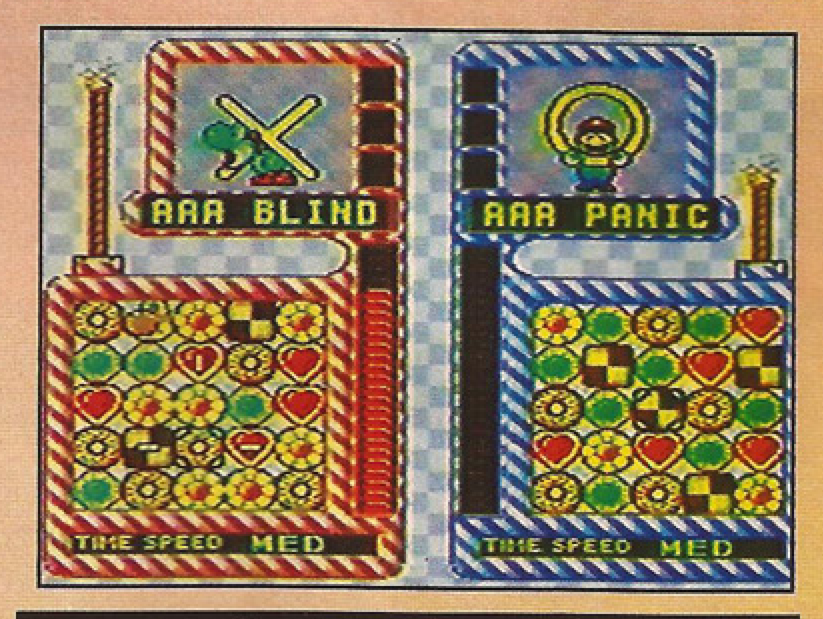
Dos jugadores

Si querés enloquecer en medio de tantos bizcochos, experimentá el modo 2 player. Jugando con un amigo o contra la computadora, vas a apostar a una carrera para ver quién marca más puntos en menos tiempo. Pero: marcar puntos es la única manera de desacelerar el fueguito que consume la mecha de la bomba.

Si te quedás mucho tiempo sin eliminar hileras ...¡bum! Tu bandeja de masitas va a parar al espacio.



En la pantalla de opciones del modo 2 player, podés elegir el nivel de dificultades separadamente.



Para saber cómo le está yendo a tu adversario, basta mirar la columna de pastillas rojas en el campo de él.



Marcar puntos retarda la velocidad con que se quema la mecha. Si te ponés a pavear, vas a ver lo que ocurre...

FORMAR HILERAS CON LAS CARITAS DE YOSHI PROVOCA EFECTOS INESPERADOS EN EL JUEGO.

SUPER MONACO GP2 (MEGA)

Password genial - Para comenzar con el título de campeón poné:

4000	0000	0000	0000
0000	GGD5	3627	B14C
FA89	E000	0000	0001
0000	0000	G300	FAOF

STAR FOX

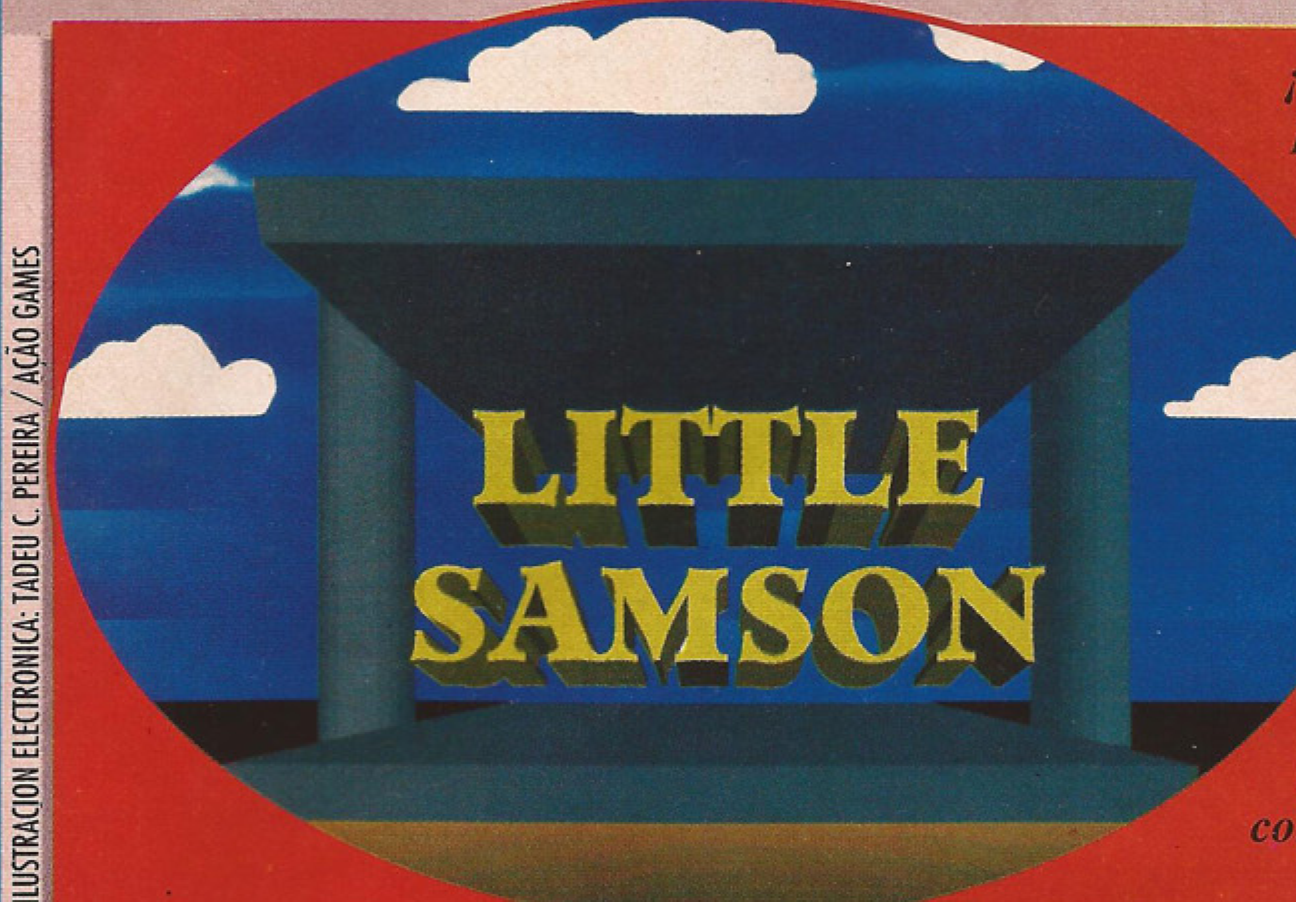
Jugando con la nave - Si te gusta la computación gráfica, te va a gustar este truquito escondido en Star Fox. En cualquier nivel, ganate un Continue. En la pantalla del Continue, presioná Select con el control 2 y B para hacer surgir una nave enemiga. Ahí, sólo tenés que probar los botones del joystick, separados o a la vez, para rodar, duplicar, dar zoom y otros efectos a la imagen.

BATMAN RETURNS

Más Continues . Usá esta maña para quedarte con nueve Continues en lugar de sólo tres. Seleccioná la pantalla de Opciones y, con el control 2, hacé la secuencia de comandos ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑, X. Si aparece un ruidito extraño, señal de que el truco funcionó. Ahí solamente tenés que comenzar el juego y ver que tus chances aumentaron.

SONIC BLAST MAN

Más difícil - ¿Vos ya llegaste al final del juego y encontraste que es re-fácil? Pues probá jugarlo en un nivel de dificultad elevada. En la pantalla de presentación, apretá L y R y, después, apretá Start. En vez de una voz masculina, vas a oír un grito de mujer indicando que el truco salió bien. Ahí sólo tenés que ir a Options y elegir el nivel Very Hard. Buena suerte.



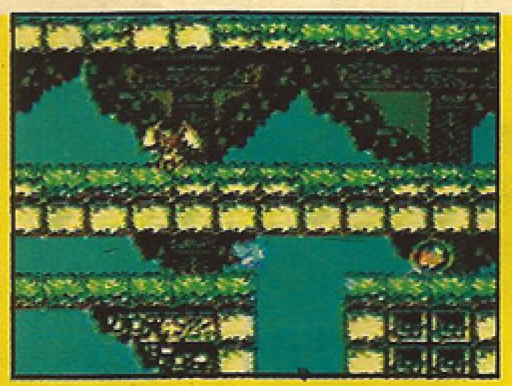
ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

¡Aguante, Taito! La veterana softhouse produjo un juegazo para tu Nintendito. Little Samson es un game de aventuras inteligente, bien terminado y atractivo a la vista. Vos comandás cuatro héroes simpáticos y competentes: un joven combatiente, un pequeño dragón, un ratoncito y un guerrero de piedra, todos empeñados en liberar a su reino del dominio del malvado Ta-Keed, hechicero que usa magia negra. El juego trae situaciones de peligro bastante diferentes. Por lo tanto, debés ir alternando sabiamente los personajes, sin dejarte llevar por eso de "me gusta este muñequito".

Little Samson es un game por encima del promedio y de los mejores disponibles para el Nintendo. Corré a la casa de alquiler de games, buscá este juego y divertite. Para ayudarte a pasarla bien, damos el game fase a fase, con los passwords. ¡Uau!

1 CAPITOL CITY (FXGN)

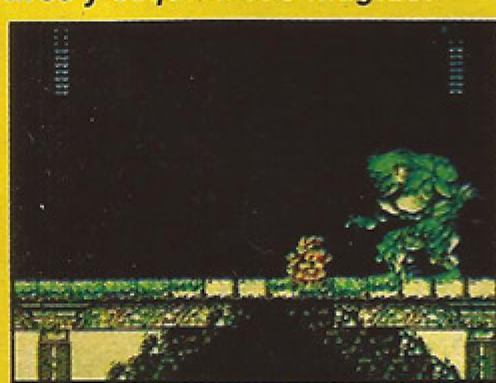
¡Muchos peligros! Las estátuas escupen fuego, los murciélagos vienen a destruirte, y cosas así.



Usá al ratoncito para entrar a este rincón y juntá los ítems ocultos.



Subjefe - Este mago verde se teleporta. Saltá, agachate, tirá tiros y esquivá sus magias.

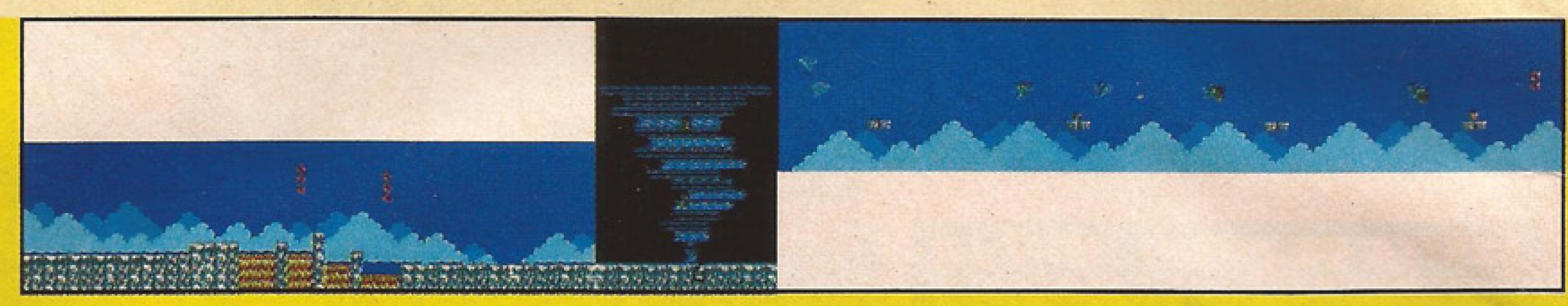


Jefe - Comenzá el ataque al mosntruo con Gamm, llenando de golpes a la criatura. Después, usá a Kikira, usando y abusando de su magia.



2 THE FALLS (KK7B)

En esta fase, una sorpresa desagradable: Gamm no atraviesa la lava sin golpearse. En las cascadas, K.O. es el héroe más indicado, pero usá a Kikira contra el jefe.



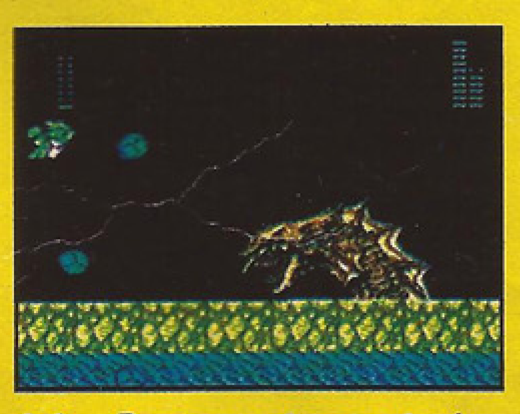
Seguí adelante, saltando los ríos de lava. Antes de saltar a las plataformas, reventá a los enemigos. Este remolino (en el centro) te va a llevar a la etapa de las nubes. Usá a Little Samson y aprovechá los remolinos para avanzar.

3 THE SWAMP (XSRR)

Una selva con matorrales muy tupidos. El camino es tortuoso y lleno de espinos. Por lo tanto, empezá usando a Gamm pero reventá al jefazo con Kikira.



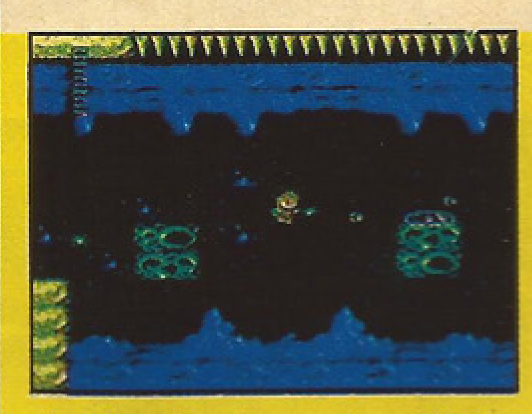
¡Epa! Una bifurcación... ¿Y ahora? Andá por arriba con el ratoncito y juntá una vida extra.



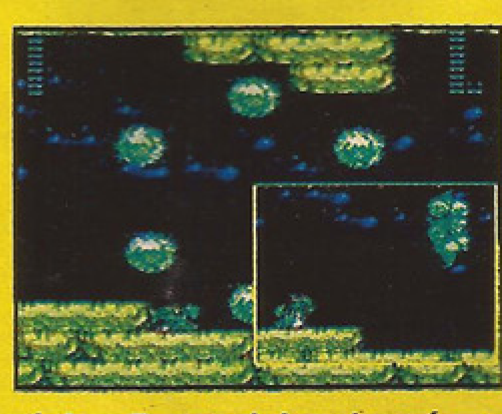
Jefe - Para reventar a este dragón-alien, esquivá las bolas azules y cuidado con su rabo.

4 MYSTIC CAVE (3MTT)

Esta caverna está repleta de espinos en el techo. Usá los personajes en el siguiente orden: Samson, K.O., Gamm y Kikira. ¿OK?



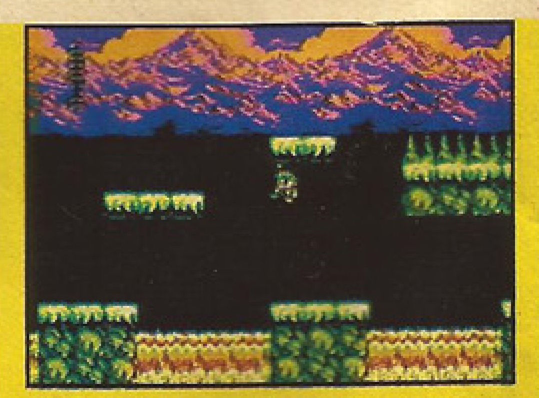
Andá sabiendo que las plataformas sólo se pueden pisar cuando están apagadas, ¿entendido?



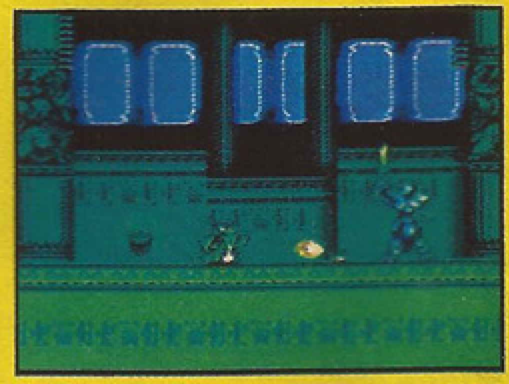
Jefe - Es una jalea de cráneos que se divide. Quedate en la parte inferior cuando se junta.

5 PALACE (XBQQ)

Esta fase mezcla una caverna con un ambiente romano. Comenzá con Gamm. El subjefe es idéntico al de la fase 1 sólo que azul.



¡Otra bifurcación! Hummmm... Andá por abajo: es más fácil.



Jefe - ¡Es un robot espadachín! Atacalo con Kikira cada vez que levante la espada.

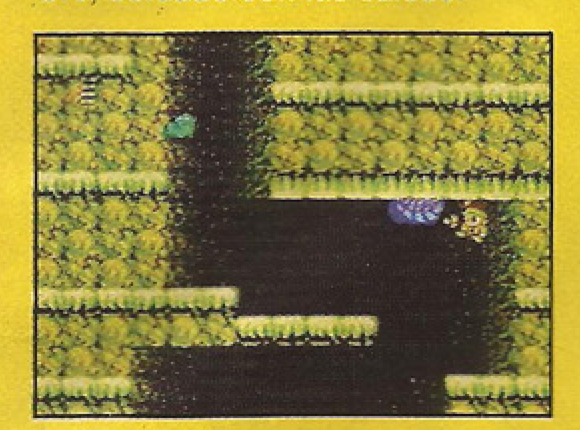
ESTE JUEGO TIENE DOS NIVELES DE DIFICULTAD: EASY Y NORMAL. ¡AH! Y LOS CONTINUES SON INFINITOS.

FASES INICIALES

LITTLE SAMSON TIENE OCHO FASES COPADAS. PERO HAY OTRAS CUATRO ETAPAS INICIALES PARA QUE LE TOMES LA MANO A LOS PERSONAJES.

ETAPA DE SAMSON

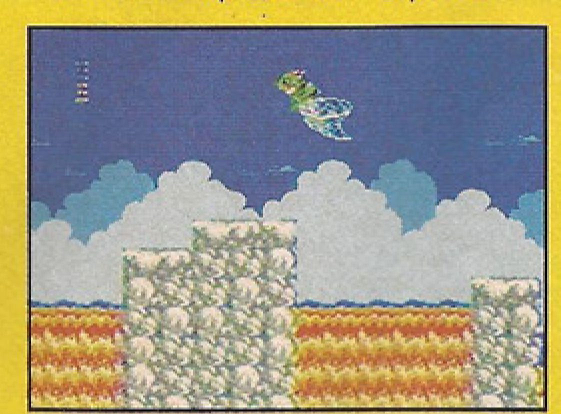
Está dividida en dos etapas: en cavernas y en el cielo. Al aire libre, cuidado con las caídas.



Entrá en los túneles subterráneos y reventá a las lombrices y los armadillos en las paredes.

ETAPA DE GAMM

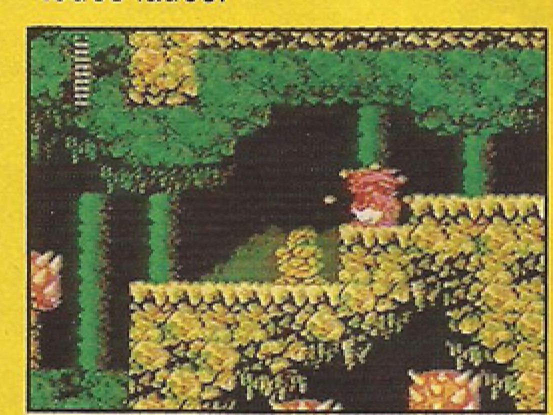
Todo ocurre en una selva. Como Gamm es de piedra, podés atravesar los espinos con rapidez.



Subite a los remolinos con cuidado, para no ser empujado.

ETAPA DEL DRAGON

Aquí, el truco es volar bastante para cortar camino, tirando hacia todos lados.



Cuidado con las espadas y destruí a estas criaturas anfibias.

ETAPA DE K.O.

Usá y abusá de las bombas, pero tené cuidado con los espinos, pues matan al ratoncito de inmediato.



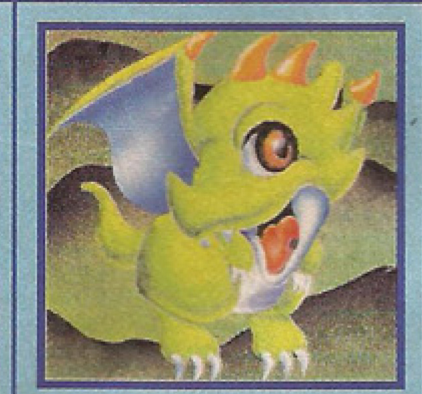
En el medio de la correría, recogé un corazón.

COMANDOS



LITTLE SAMSON

Tiro - 1
Salto - 2
Pegarse a la pared - 2,2, Direccional hacia pared y 2



KIKIRA

Tiro - 1
Magia - 1 apretado hasta que Kikira enrojezca
Salto - 2



K.O.

Soltar bomba - 1
Saltar - 2
Pegarse a la pared - 2,2, Direccional hacia pared y 2



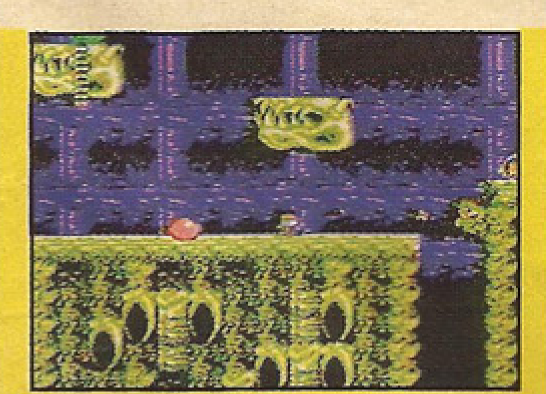
GAMM

Puñetazo - 1
Salto - 2



6 VOLCANO (GWLH)

En esta etapa usá al ratoncito o al pequeño dragón. Con Kikira, pasá volando por el mar de lava. El subjefe es el mismo de las otras fases, sólo que ahora se vino de rosadito, ¿viste?



Hay una vida extra debajo del maxilar. No te quedes paveando.



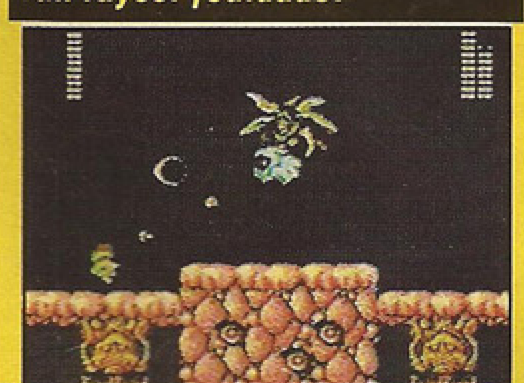
Jefe - ¡Otro dragón! Y viene y va, viene y va, tratando de acertarte. ¡Tirale a la cara, que es lo más efectivo!

7 FORGY MOUNTAIN (C92K)

¡Pisos y más pisos de pantallas! Usá a Samson para escalar. Pero no te olvides de reventar los cráneos y juntar los ítems escondidos. Esta vez, el maguito vino de amarillo.



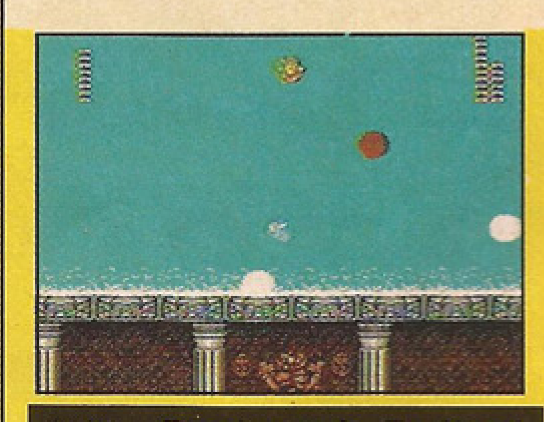
Estos hechiceros verdes te tiran rayos. ¡Cuidado!



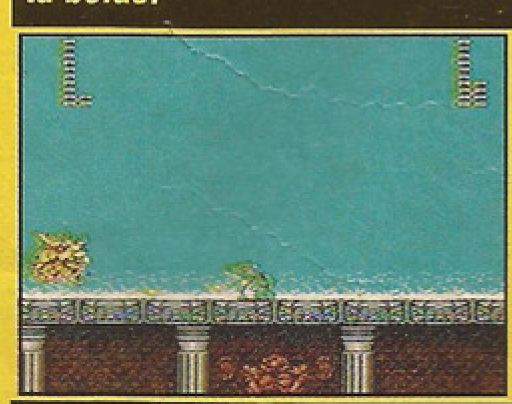
Jefe - Es la Muerte y viene acompañada. Usá a Samson con cuidado: cada toque de la Muerte quita más de la mitad de tu energía.

8 TA-KEED'S CASTLE (DP03)

Por fin, el castillo del malvado jefe mago. Usá al ratoncito K.O. para pasar por corredores estrechos. ¡Ah! Tené cuidado con algunos espinos que caen del techo.



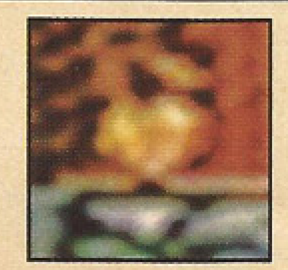
Jefe - Es el propio Ta-Keed. Usá al ratón cuando te tira estas bolas.



...Y utilizá al dragón en el cuerpo a cuerpo.



ITEMS



Reabastece un punto de tu energía.



Reabastece casi toda tu energía.



Completa toda tu energía, pero puede ser almacenada.



Recarga toda tu energía y aumenta un punto de poder.

PARA CAMBIAR DE PERSONAJE, APRETA EL BOTON START.

HEROES Y VILLANOS


RASH


ZITZ


PIMPLE


BILLY


JIMMY


ABOBO


BIG BLAG


ROPER


ROBO-MANUS


SHADOWBOSS


DARK QUEEN

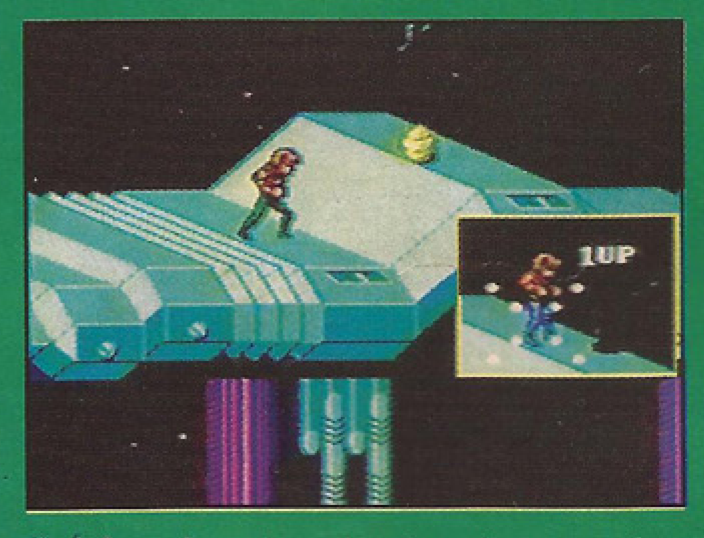
"¿Qué? ¿Battletoads con Double Dragon? ¿En serio?". ¡Sí, y está buenísimo! Los habilidosos sapos Rash, Zitz y Pimple se unieron a los valientes hermanos Lee para terminar con los planes maléficos de los villanos Shadow Boss y Dark Queen. ¿Qué despiole, no? Pero todo bien, el juego es bestialmente bueno, lleno de golpes bien elaborados y situaciones que mezclan los universos de los dos games que originaron esta presentación de la softhouse Tradewest. Los gráficos están por encima del promedio NES, la jugabilidad es alucinante y todo resulta re-divertido. Si la moda pega, Battletoads/Double Dragon corre el peligro de salir para SNES y Mega Drive. ¡Exito garantizado!



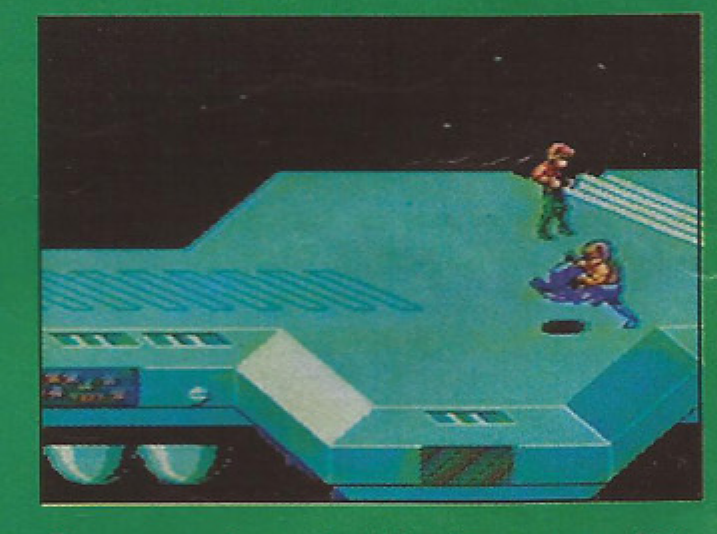
SIETE FASES ALUCINANTES

FASE 1 - NAVE COLOSSUS

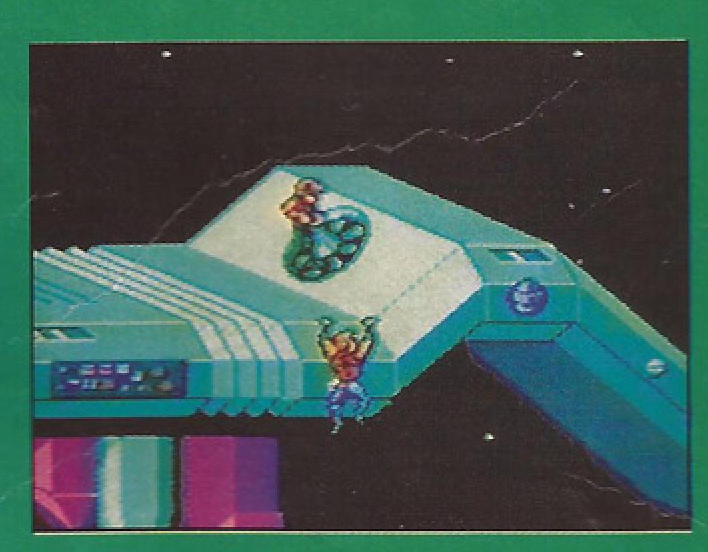
COMENZAS FUERA DE LA NAVE Y TENES QUE PELEAR UN RATO PARA ENTRAR



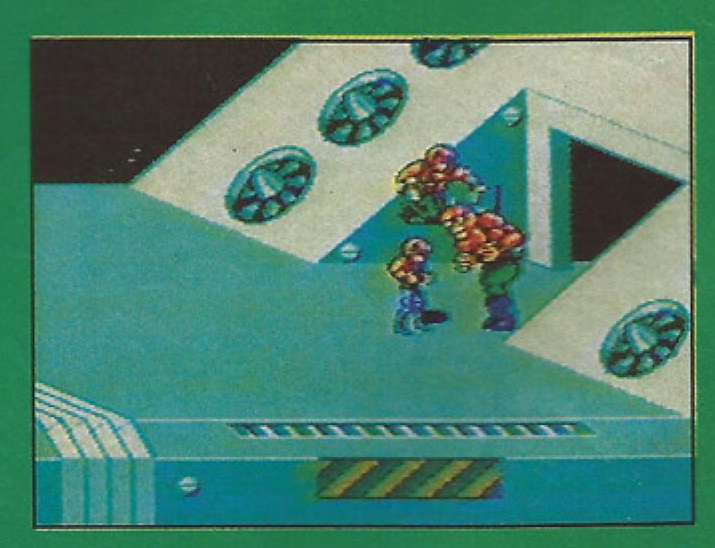
Saltá encima de estos huevitos para juntar puntos e ítems, como esta vida extra.



Para reventar retro blasters como éste, dales rodillazos a los malditos.



Cuando estés colgando en los costados de la nave, tené cuidado que nadie te pise las manos. ¡Si no, te caés!

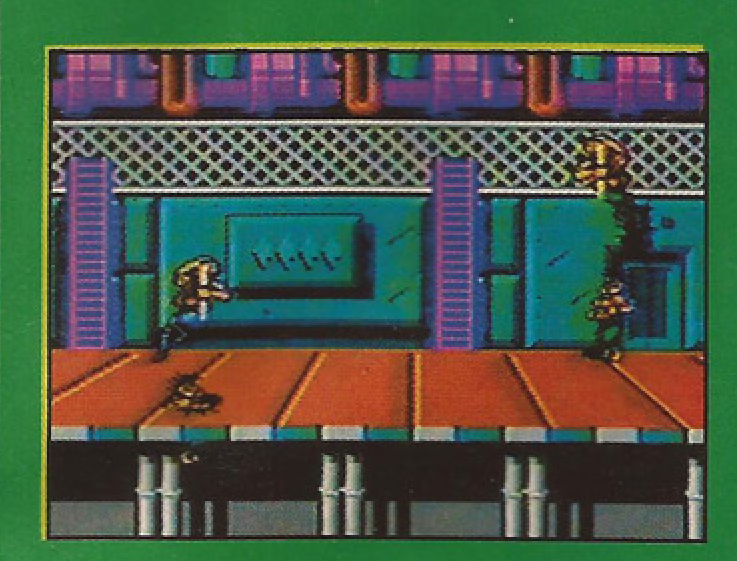


Jefe - Trabajo en equipo: un jugador debe ir adelante para dar puñetazos a Abobo varias veces y otro player le da el rodillazo fatal.

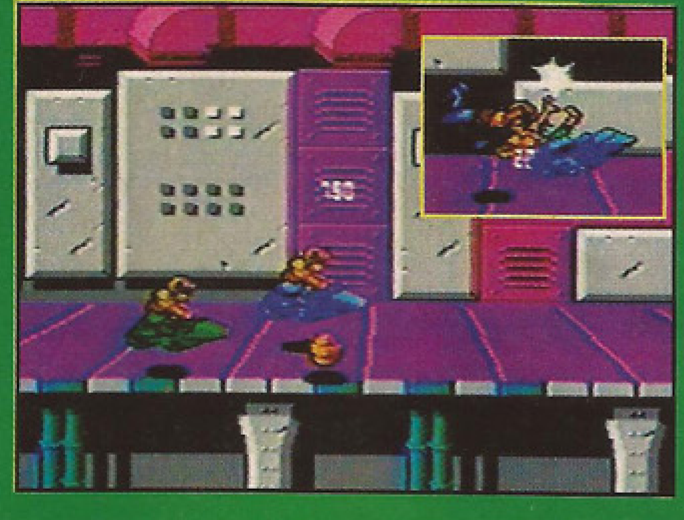


FASE 2 - DENTRO DE LA NAVE COLOSSUS

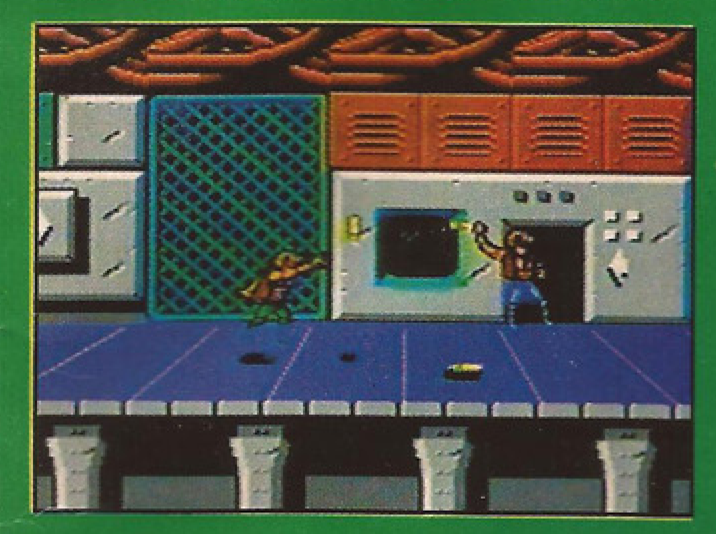
YA CONSEGUISTE ENTRAR. PERO AHORA TENES QUE HACER UNA GRAN LIMPIEZA EN LA NAVE.



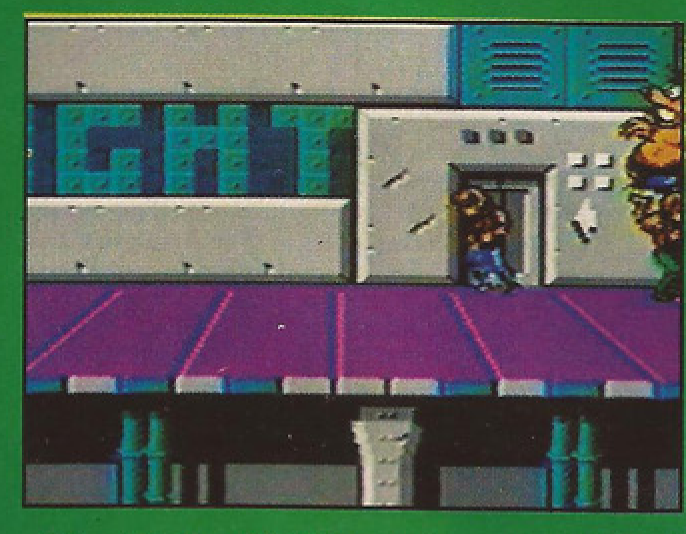
Tomá este garrote y hacé limpieza de enemigos. Apretá B para tomar el bastón, dar garrotazos o enterrar al enemigo en el suelo.



Al dirigir un jet-ski, juntá todos los huevitos para conseguir una vida extra y atropellá a los enemigos accionando →, → + B.



No dés descanso al tipo de la puerta: juntá del suelo sus dinamitas y tiráselas de vuelta. Pero acertale a las bombas bien en la puerta.



Jefe - Tratá a Big Blag como a una pelota de voley: un jugador lo agarra y lo arroja hacia arriba, mientras el otro le mete una voladora.

FASE 4 REVENTANDO A COLOSSUS

AHORA VOS COMANDAS UNA PEQUEÑA ESPACIONAVE QUE ESTA FUERA DE COLOSSUS.



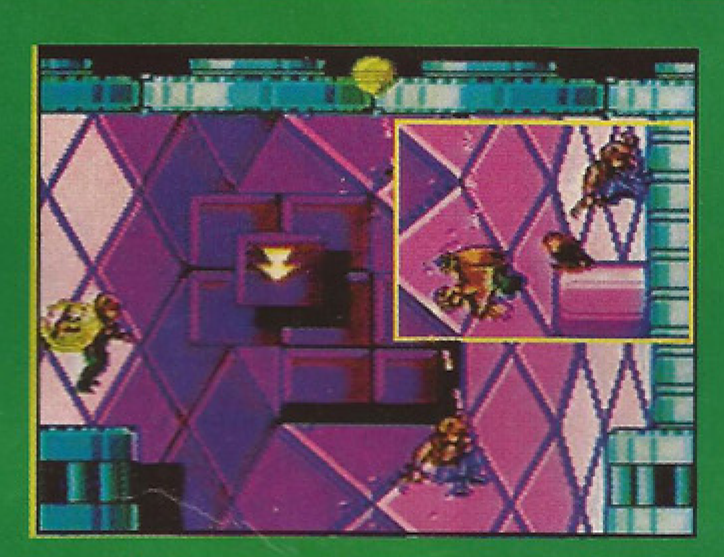
En el espacio, disparale a los asteroides y a las minas explosivas y acumulá más y más puntos.



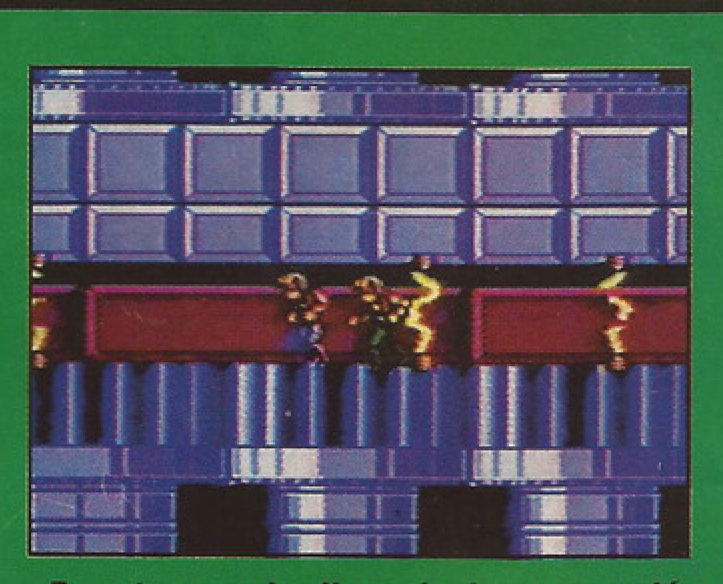
Vas a sudar para acabar con la nave Colossus. Atacá con misiles, destruyendo el frente y, después, las turbinas de la espacionave.

FASE 3 EN LA BASE

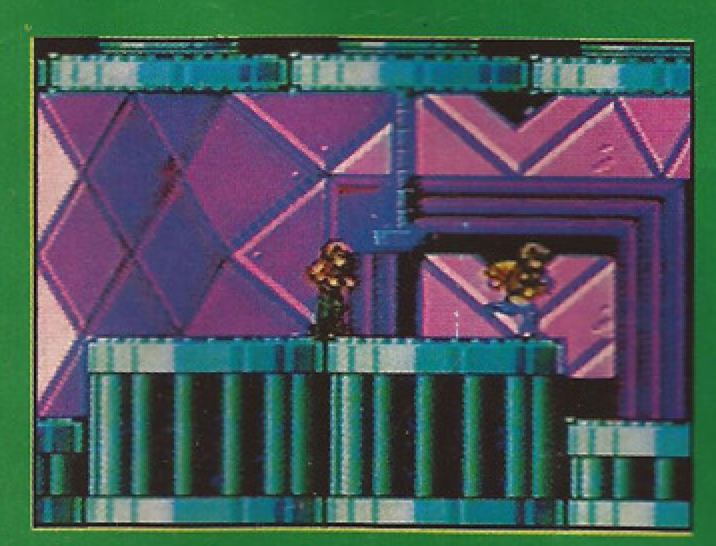
AHORA VOS ESTAS EN EL CUARTEL GENERAL ENEMIGO, QUE TIENE CORREDORES POR TODOS LADOS. CUIDADO CON LAS DESCARGAS ELECTRICAS.



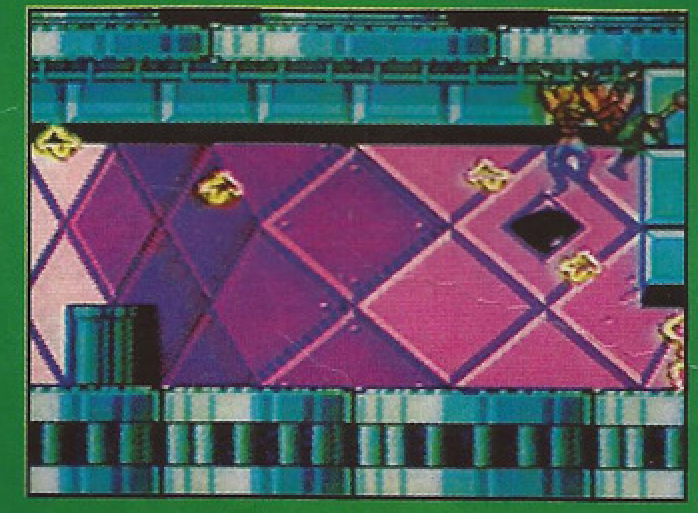
Apretá B para soltar la cuerda y bajá en el agujero, atacando a los enemigos con tifón: presioná el Direccional hacia el lado de la pared y apretá B.



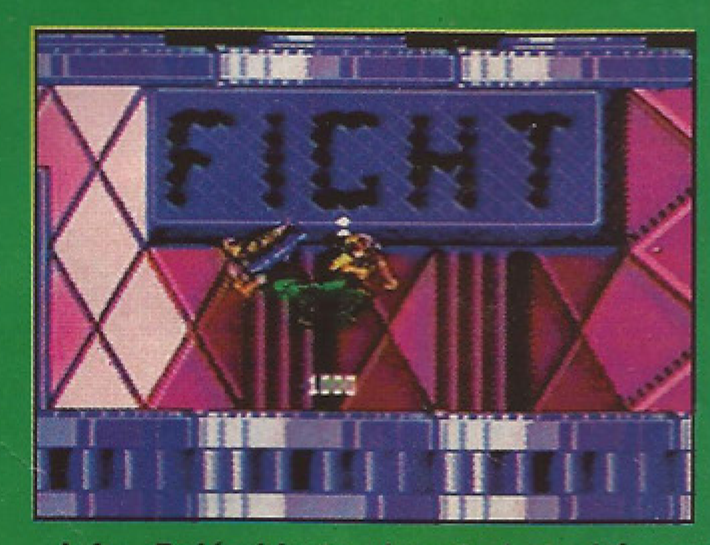
En este corredor lleno de descargas eléctricas que intentan atraerte, pasá de espaldas y con rapidez.



Pasá a mil por hora por este corredor, si no este martillo cae del techo y te acierta en la cabeza, ¿OK?



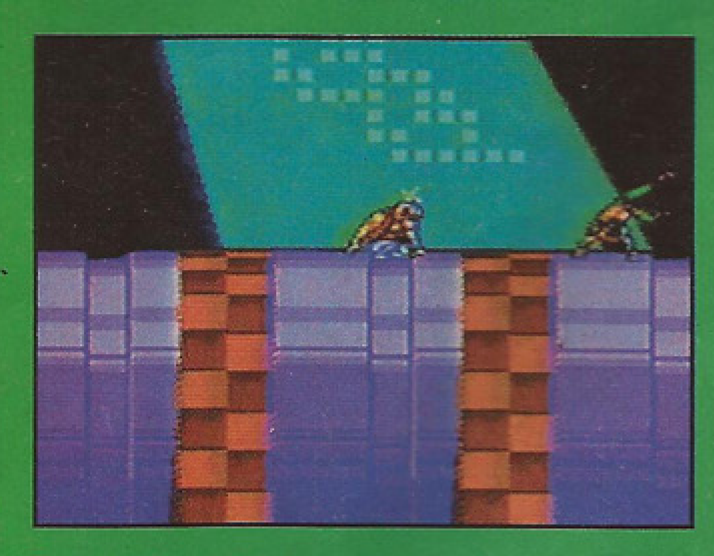
Llegá colgando a este lugar, presioná B para patear palancas como ésta y accioná ↑ para esquivar los peligros.



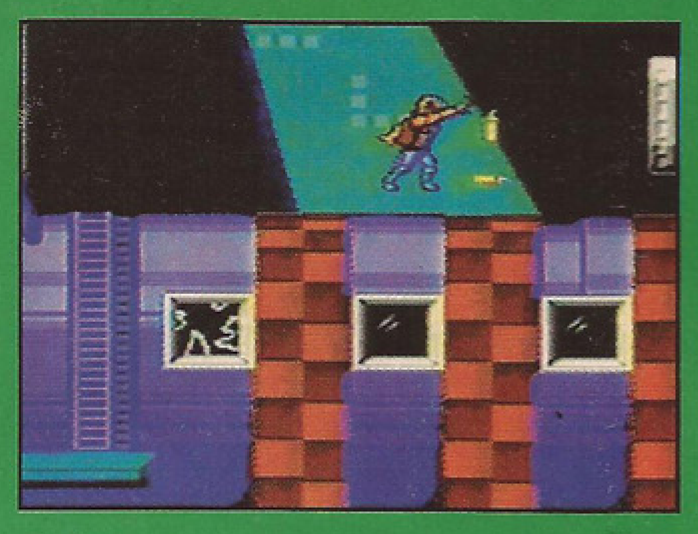
Jefe - Bajá el brazo de este fortachón con ametralladora, Roper, no dándole tiempo para que el villano te dispare.

CONTINUACION

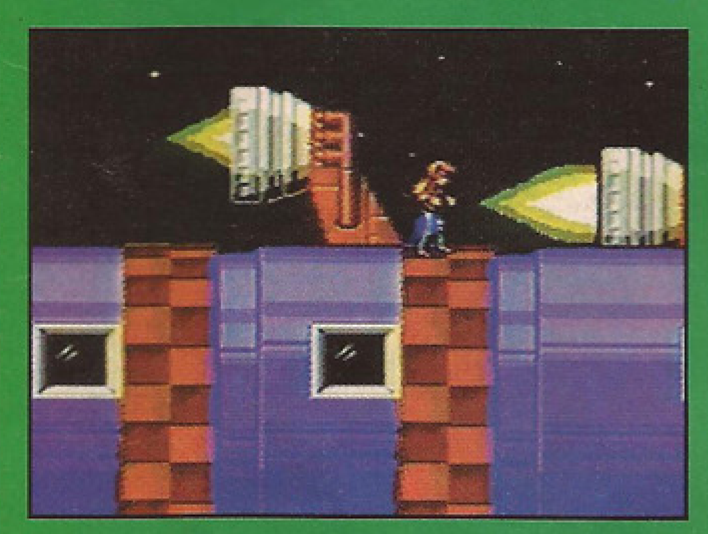
FASE 5 - SOBRE LA NAVE DE FUGA



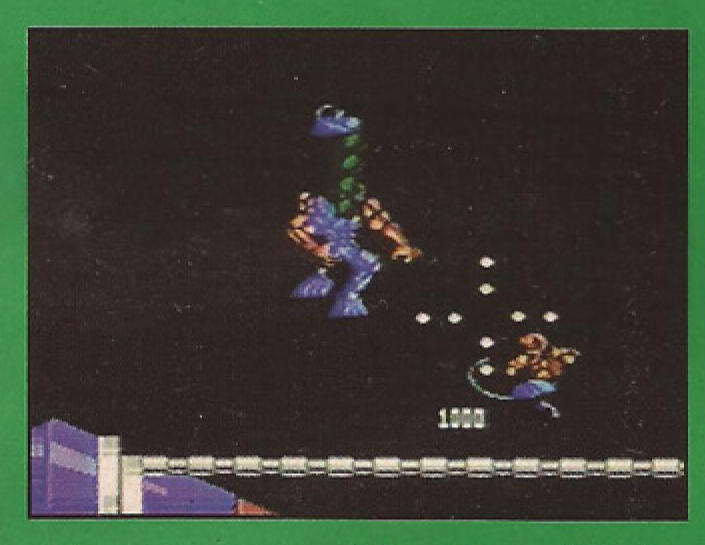
Por detrás del ala, salen varios enemigos que te tiran estrellitas. ¡Agachate!



Al César lo que es del César: devolvé las dinamitas a los tipos que las arrojan, acertándole precisamente a las ventanitas.

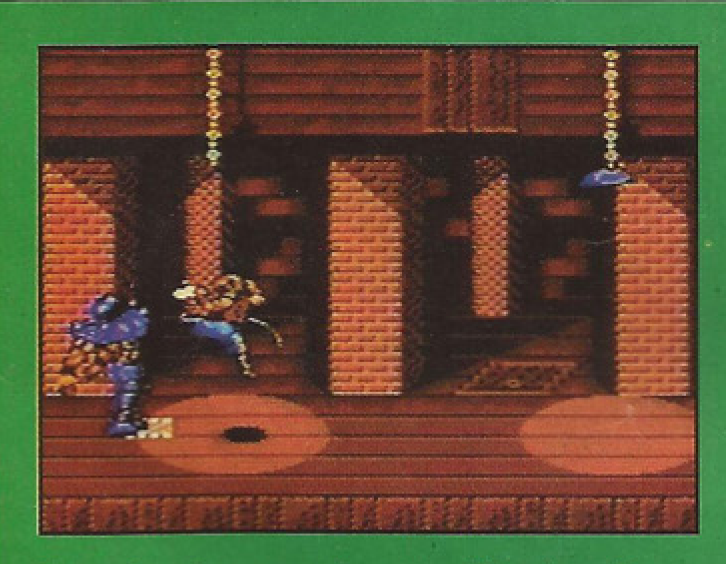


Cuidado con los chorros de fuego de las turbinas. ¡Si te queman, adiós mi vida!

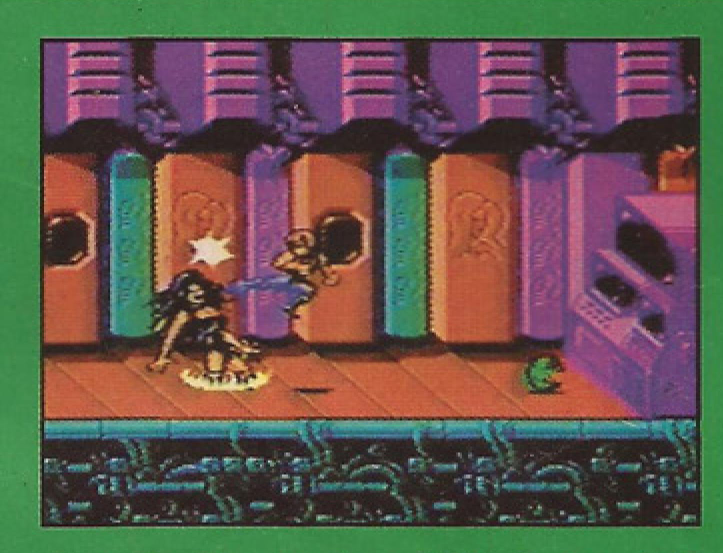


Jefe: para reventar a Robo-Manus, dale dos voladoras y pasá por debajo varias veces.

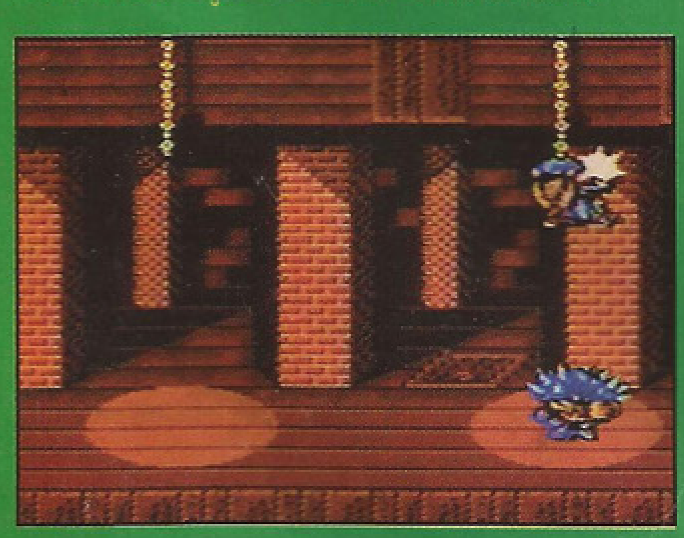
FASES 6 Y 7 - LOS JEFAZOS



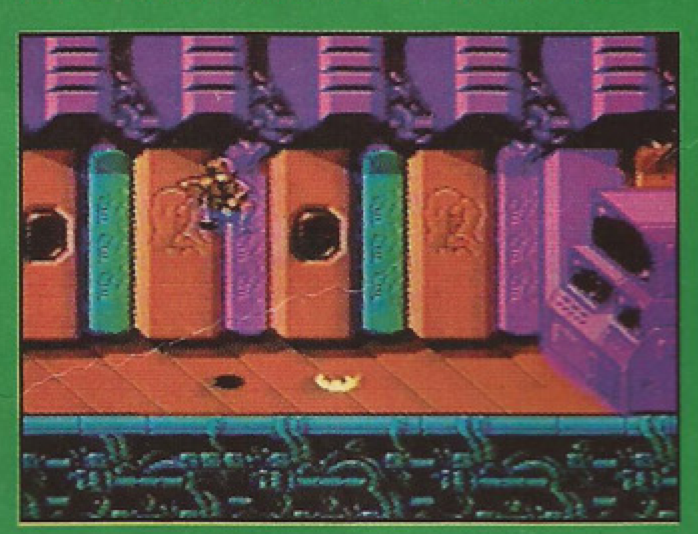
Fase 6 - Para acabar con Shadow Boss: reventale la cara usando voladoras ...



Fase 7 - Venciendo a Dark Queen: dale muchos golpes, pues es muy rápida...



... ¡y colgate de la lámpara cuando este jefazo se transforma en esta cosa!



... y no toques a la malvada cuando esté convertida en fuego.

COMANDOS

A	saltar/acelerar la nave
B	dar puñetazo/ dar patada en jet ski o colgado / nave tira
B permanece apretado	aparecer mira y soltar misil
B cerca del enemigo	dar rodillazo
→, → + B	dar golpe fatal/empujar jet ski adversario
A + B	dar voladora normal
↑	esquivar estando colgado
→, →	correr

ITEMS

MONEDITA	invencibilidad
3 CUADRADITOS	recarga toda la energía
"1 UP"	una vida extra
HUEVITO	saltá sobre él y encontrá algún ítem o ganá puntos

SI QUERES SALIR BIEN PARADO EN ESTE JUEGO, JUGA SOLAMENTE CON LOS DOUBLE DRAGON

LOS CINCO CONTINUES DE ESTE JUEGO SE DIVIDEN ENTRE LOS DOS JUGADORES.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

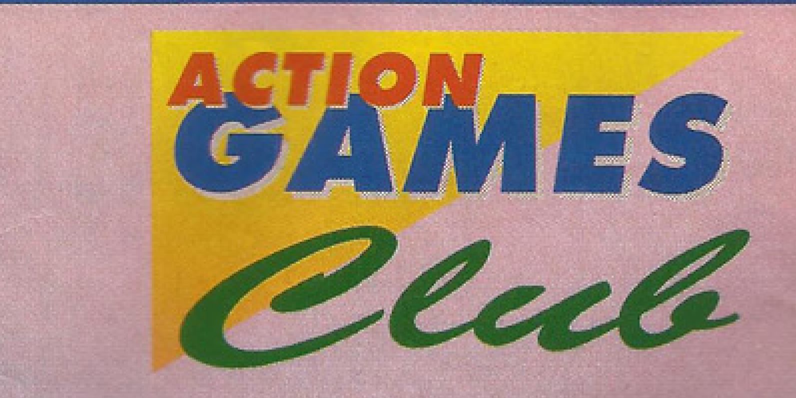
Fecha de Nacimiento: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

País: ....

Teléfono: ....



CREDENCIAL GAMEMANIACA

Esta credencial es intransferible y acredita al portador como miembro del Club Action Games

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

ACTION GAMES

30% de Descuento

EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Oferta válida hasta el 30 de marzo de 1994 o hasta agotar stock.

Azcuénaga 24, 2° piso, of. 4 - Tel. 951-6239

NVC
Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV
Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

S&M COMPUTACION

10 % en cartuchos
5% en Consolas
Family y Sega.

Av. Beiró 3490 - Devoto
503-8256

JUEGOMANIA

Cartuchos
Genesis, Mega
y Super Nintendo
10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 19 Galería Dufau

JUGUETERIA MIKIS

15% EN TODOS LOS CARTUCHOS

Av. San Martín 2697/99
Caseros - Pcia. de Buenos Aires
750-1897

FREE GAME VIDEOJUEGOS

10 % en venta
de Consolas
y Cartuchos

Av. Emilio Castro 7177
- Liniers -

Floppi Games

TODOS
LOS CARTUCHOS
15%
DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION

10% de descuento
en TODA LA LINEA
DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

10%
DE DESCUENTO
EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
393-5223

MARCONI HOGAR

20% EN FAMILY, SEGA Y SUPER NES

MARCONI 643- AVELLANEDA
TEL. 201-3942



Sega CD - Mega Drive II
Game Gear - Master System

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires

Bebi Video Juegos	Superí 624, Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Top's	Belgrano 3435, San Martín
Casa Torosiani	J. D. Perón 3165, V. Alsina
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Juguetería Mikis	Av. San Martín 2697, Caseros
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Club Pellegrini	Carlos Pellegrini 1158, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Electrónica Rodrigue	R. López 2279, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Floppi Game	Rivadavia 306, Quilmes
International Drive	Moreno 511, Quilmes
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Club Colores	Alvear 2353, Villa Ballester
Fax	Independencia 4668, Villa Ballester
Sciocco	9 de Julio1199, Lanús E.
Casa Dapas	9 de Julio 29, Bernal
Space Hogar	29 de Septiembre 1950, Lanús E.
Electro Visión	Luzuriaga 509, Lavallol
Makro S.A.	Panamericana y Pelliza, Martínez
Musimundo	Unicenter Shopping Center
Relojería El Cucu	Cruce de Ranelagh, Ranelagh
Optica Gilardi	J. D. Perón 1300, San Miguel
Emanuel	Brown 729, Morón
Mundo Feliz	Arieta 3243, San Justo
Byla Hogar	Comandante Indarte 2466, San Justo

Buenos Aires

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 N° 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Otero Hnos.	Av. 7 N°1080, La Plata
12-12 Drugstore	Av. 7 N°1212, La Plata
Video Graf	Av. N°164, La Plata
Multicrédito S.A.	Diag. 74 N°1618, La Plata
Saxxon	Galería San Martín Loc. 16 subsuelo, La Plata
Video Game El Padrino	Diag. 79 N°1951, La Plata
Tell Video	Calle 8 Nro. 871 Local 11, La Plata

GAMELAND S.A.
Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires Tel. 325-7093/94


STREET FIGHTER II™
SPECIAL CHAMPION EDITION
MEGA DRIVE®


SEGA
GAMELAND S.A.
TEC TOY

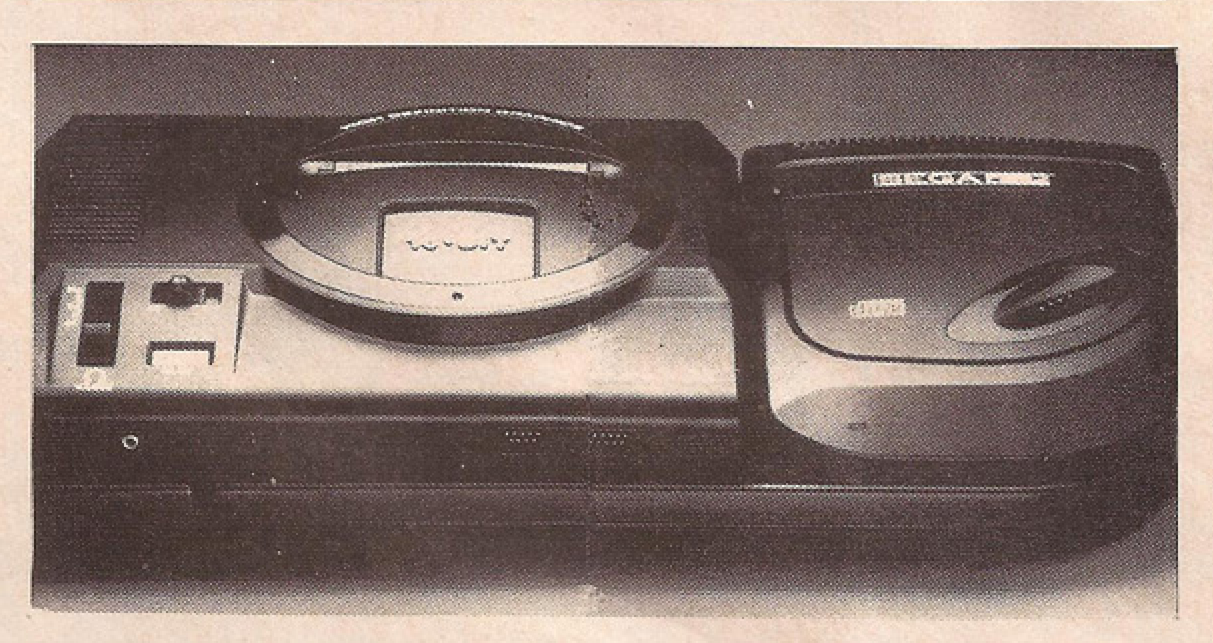
Espacio de Noticias de Gameland S.A. - Año 1 - Nº 1

SEGA Noticias

¿SEGA CD o MEGA CD?

En forma gratuita, el Servicio Técnico Oficial SEGA, te programa cualquier consola SEGA original para que funcione con SEGA CD o MEGA CD.

Hola, GAMEMANIACOS, nos encontramos en esta página de ACTION GAMES para poder aclarar todas tus dudas respecto de las novedades de SEGA y de cómo podés ingresar al próximo nivel de videojuegos.
Para empezar, queremos dejar en claro las diferencias entre los distintos modelos de CD y cómo podés hacerlo funcionar en tu consola de 16 BIT.
Nosotros te aseguramos que si vos tenés una consola SEGA original, ya sea GENESIS, MEGA DRIVE II y funcione en norma PAL-N o NTSC y aunque la hayas comprado en Argentina, Alemania, U.S.A., Japón, Italia, España, Brasil o Nigeria u otro país de este planeta, estás en condiciones de usar un MEGA CD o un SEGA CD.
Lo único que tenés que hacer es programar tu consola para recibir el CD que compraste.
Esta programación la realiza el SERVICIO TECNICO OFICIAL SEGA en la Argentina, que está a cargo de GAMELAND S.A.



Lo más importante es que se realiza en unos pocos minutos y no tiene ningún costo. ¿¡NO ES BARBARO!? Teniendo cualquier SEGA podés usar cualquier CD.
Si te queda alguna duda, aunque todo está muy claro, comunicate con la HOT LINE de SEGA - 314-6939.
A partir de ahora podrás disfrutar de todos los juegos especialmente diseñados para CD. No te los pierdas y asegurate pasar al NEXT LEVEL.
Nosotros nos vamos a seguir comunicando con vos en el próximo número de ACTION GAMES para seguir aclarando tus dudas y solucionar tus problemas.
Ante la duda, no lo dudes, comunicate con el SEGA Club - 314-6939; o pegate una vuelta personalmente por Tucumán 509, 1er. piso, Capital.
Te esperamos.

LOS CARTRUCHOS ASESINOS ATACAN TU CONSOLA

Si vos usás o tenés "cartruchos" (cartuchos truchos - no originales) comenzarás a tener los mismos problemas que tuvieron muchos GAMEMANIACOS: sus consolas comenzaron a funcionar en forma intermitente o directamente no funcionaron. La reparación contínua de una consola acaba con ella.

Los *cartruchos* no cumplen con las normas de fabricación SEGA. Además, al tratarse de copias, nunca podés saber si todas las pantallas del juego se van a comportar en forma correcta.
La plaqueta de los *cartruchos* es de fibra con muy mala terminación en el borde de los contactos, que en la mayoría de los casos provoca la rotura de los dientes del zócalo, dejando a tu consola fuera de funcionamiento.
Las plaquetas originales SEGA están construídas de un material especial con un pulido en forma angular, en su borde, para el correcto funcionamiento del zócalo y el cartucho.
Tener que reparar una consola significa desoldar y soldar circuitos integrados y zócalos.
Los circuitos impresos al no soportar varios cambios de sus componentes se deterioran.
Tu máquina no puede ser reparada constantemente.
GAMEMANIACO, exigí la calidad de tus cartuchos cuando los alquiles en un video club que te cobra lo mismo por un trucho que por un original.
Lo importante es que no te rompan el zócalo.
No te dejes engañar.
Ante la mínima duda, no lo dudes, comunicate con la HOT LINE SEGA - 314-6939.

ORIGINALES DE 16 BIT

SEGA fabrica dos tipos de cartuchos de 16 BIT, los GENESIS y los MEGA DRIVE.
Ambos se fabrican en el mismo estilo. Se entregan en un estuche cerrado al vacío, donde se indica el fabricante y la marca SEGA, en la parte trasera se da una breve explicación del juego.
En el interior del estuche se encuentra el cartucho, el manual de explicación del juego y un folleto con las novedades de SEGA.
En el cartucho se indica la marca SEGA y el modelo de consola. En la parte trasera del mismo se dan los datos del fabricante.

Podés pellizcarte a gusto: no estás soñando. Después de meses de esperar, Capcom presentó el clásico de los clásicos para Mega, y ahora te lo mostramos a vos. ¡En serio, man! STREET FIGHTER para tu consola. El game es una masa y, junto con Mortal Kombat, va a brindarnos golpes a granel hasta el año que viene. Respirá hondo y entrená los dedos: ¡SF2 es bestial!

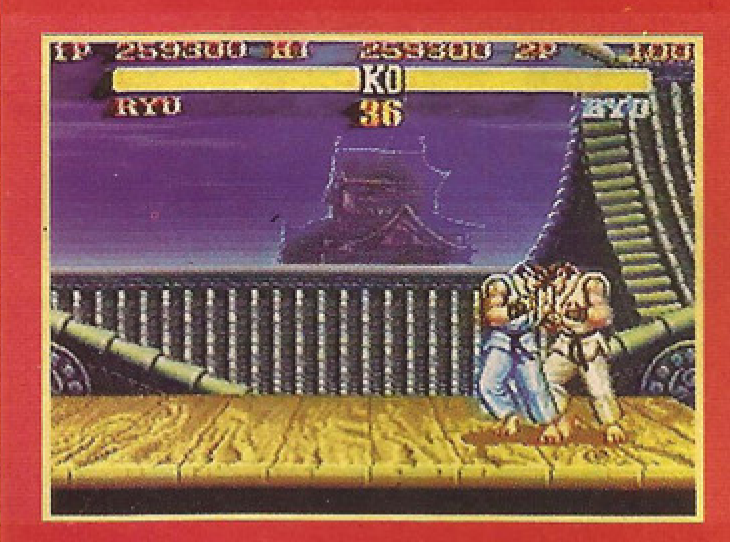
Si ese vecino maldito te gastaba porque Mega no tenía Street, ya podés refregárselo por la cara. El game es lo máximo. ¡También... es el primer cartucho de 24 Mega para una consola de 16 bits!

Los gráficos son alucinantes, con detalles diferentes de los de la versión de Super NES. La respuesta es rápida y los golpes son copados. El control también es buenísimo. Sólo el sonido queda debiendo. Las voces digitalizadas son debiluchas, sin potencia. Pero no hay drama: después de un ratito te acostumbrás.

STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

COMPARA LAS VERSIONES



Pantalla de Ryu en el SNES...



...y en el Mega. El detalle de la luna es genial. Una masa.

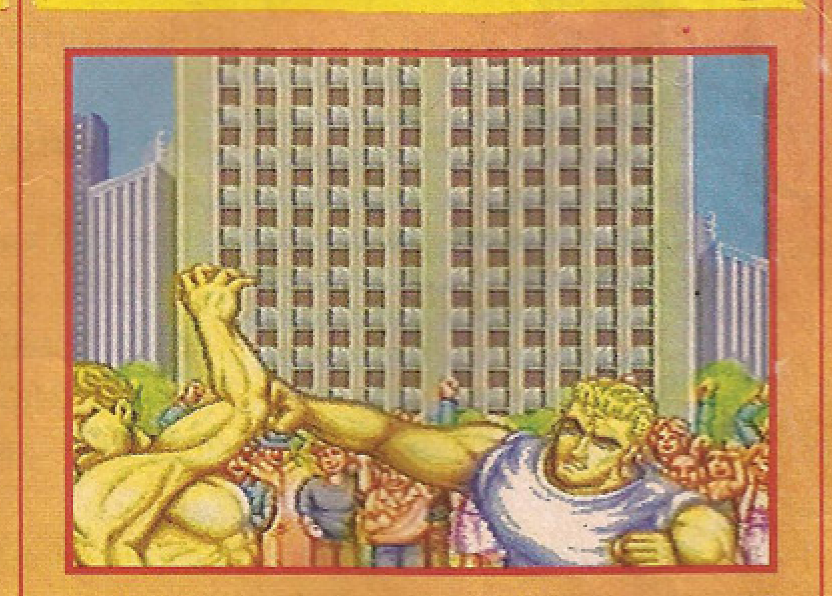
NOVEDADES DE LA VERSION ESPECIAL: SELECCION DE GOLPES Y 10 VELOCIDADES

¿Que cómo es el nombre completo del game? Street Fighter 2 - Special Champion Edition. El juego es casi idéntico a la versión Turbo presentada en junio para SNES. O sea: se puede jugar en el modo Champion Edition y en el modo Hyper (más rápido y con algunos golpes más). El "Special" queda por cuenta de las novedades del cartucho.

Si en el Street Turbo de SNES precisás un código para jugar con diez velocidades, aquí el lance es directo. Basta elegir la velocidad del modo Hyper y detonar. El mismo se desarrolla con golpes especiales. En el game de SNES, para luchar sin este o aquel golpe, vos precisás un código especial. En el game de Mega, es sólo accionar o desconectar los golpes elegidos. ¡Refácil!

Pero eso sólo ocurre en el Versus Mode, ¿OK?

***CON O SIN MAGIA:** En el Versus Mode, se pueden elegir los golpes que cada uno puede usar. ¡Hacé las reglas del juego!*



¿Quién no conoce esta apertura? Es como comienza el arcade SF2. En casa, sólo con el cartucho de Mega...

STREET FIGHTER 2: SPECIAL CHAMPION EDITION / Capcom

Lucha | 24 Mega | 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

EN EL JOYSTICK DE 3 BOTONES, APRETA START PARA CAMBIAR DE PUÑETAZO A PATADA ★ TODOS LOS COMANDOS CON DIRECCIONAL SE DAN CON EL LUCHADOR A LA IZQUIERDA. CUANDO ESTES LUCHANDO DEL LADO DERECHO DE LA PANTALLA, INVERTI LOS COMANDOS.

COMANDOS

El joystick es configurable. Para que nadie se vuelva loco, inventamos esta convención. Así, cada uno juega con la configuración que mejor le parezca. Y detona con todo.

Puñetazo	Cualquier puñetazo. La intensidad del golpe varía con la fuerza.	↓ ↘ →	Sin coma: de una sola vez, deslizando
GD	Golpe débil		
GM	Golpe mediano	←, ←	Con coma: uno por vez
GF	Golpe fuerte		
Patada	Cualquier patada.La intensidad varía con la fuerza de la patada.	↑ + B	Los dos al mismo tiempo.
PD	Patada débil		
PM	Patada mediana	2s	Presioná por dos segundos
PF	Patada fuerte		

GROUP BATTLE

La mayor novedad de este Special Champion Edition es el Group Battle Mode. En él, cada jugador forma un "equipo", eligiendo de uno a seis luchadores. De ahí, los dos teams se enfrentan. En el Match Play, vos estás obligado a luchar con el mismo número de guerreros que tu adversario. Y las luchas se desarrollan en el estilo dos a dos. Tipo Ryu vs. Ken, Chun-Li vs. Guile, y así en adelante. Gana quien obtiene el mayor número de victorias.

En el Elimination, se puede optar por un número diferente de luchadores. Ejemplo: un team de tres enfrentando un equipo de seis. El esquema es el conocido "Quien gana se queda". Ejemplo: si Ryu gana a Ken, se queda en la pantalla para luchar con Guile. Es por eso que se llama Elimination: quien pierde es eliminado. Elemental, querido Watson.



Doce luchadores para detonar. Da para divertirse hasta que se te hinche el pulgar...

DEDO EN EL START

Capcom produjo el SF2 de Mega pensando en el nuevo control de seis botones de Sega.

Pero si vos todavía no usás el nuevo joystick, no te desesperes. Se puede jugar con el viejo y bueno joystick de tres botones que vino junto con tu Mega. Sólo se vuelve un poco más difícil.

Al final, son sólo tres botones, todos de ataque: débil, mediano y fuerte.

Para cambiar de patada a golpe, o viceversa, hay que apretar Start. Bastante molesto...

PELEAS COLECTIVAS

Group Battle es lo máximo. Elegí tus luchadores y meta golpe.



Street Fighter 2: Special Champion Edition es un marco técnico: los 24 Mega de memoria llevan tu Mega Drive al límite.

Un game diez puntos, con felicitaciones.

Con el nuevo joystick de seis botones de Sega, hasta parece un arcade. Incluso con el joystick de tres botones se puede jugar bien.

Sólo hay que estar atento a la hora de apretar Start.

¿Qué estás esperando? Corré hasta la casa de alquiler más cercana y ...FIGHT! FIGHT! FIGHT!

GAME OVER PARA TANTA NOVELA

SF2 es "el" game de lucha. Pero los tipos de Capcom y de Sega no necesitaban hacer una telenovela con el tema de la presentación del cartucho.

Hace meses que no se habla de otra cosa. Primero, corrió el rumor de que el game saldría en abril.

Enseguida, llegó un fax a la redacción informando que el game sería presentado a comienzos de junio, durante la CES de Chicago. Ni soñando. Hablamos con la muchachada de Capcom y de Sega en Chicago.

Pero no abrieron el juego. Sólo dijeron que el game estaba siendo perfeccionado y que saldría en setiembre.

¡Santa Confusión!

La gente ya estaba cansada de ver fotos y videos de SF 2. Cuando la paciencia ya se estaba agotando, sonó el teléfono. Era de los EE.UU. "Hola, habla Fulanita, de Capcom. SF 2 va a salir la semana próxima." La redacción se detuvo.

¡UFA! La telenovela fue larga y aburrida.

Pero valió la pena esperar...

CHUN-LI

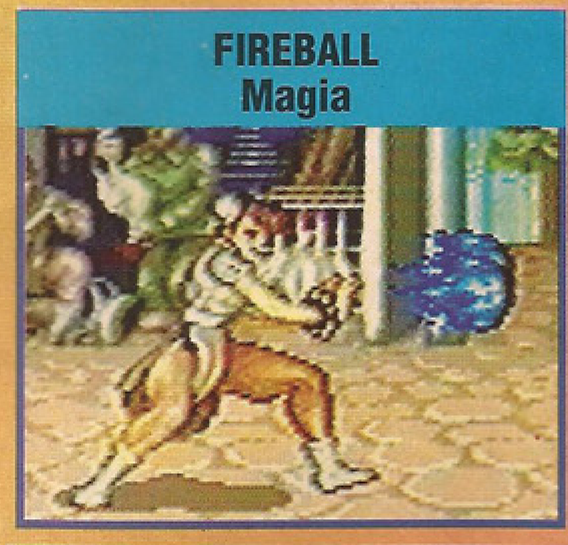


Salto con GF, GF parado y lightning kick



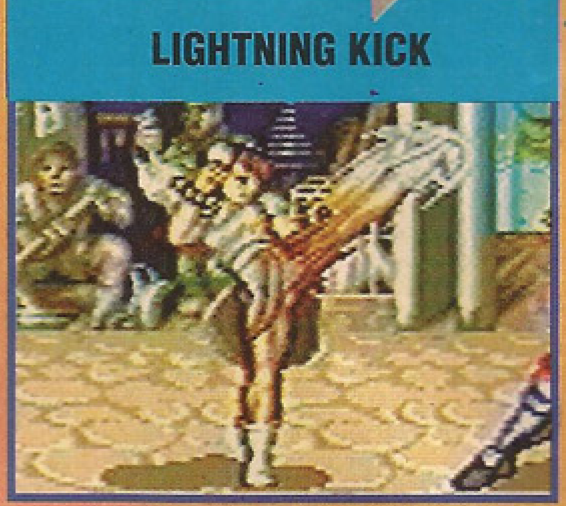
LA UNICA MUJER DEL GAME. ES RAPIDA Y USA SUS BELLAS PIERNAS COMO NINGUNO. CHINA, CHUN-LI GANO MAGIA EN EL MODO HYPER. SU SPINNING BIRD KICK ES TERRIBLE. ¡EL LIGHTNING KICK DETONA TODO!

FIREBALL Magia



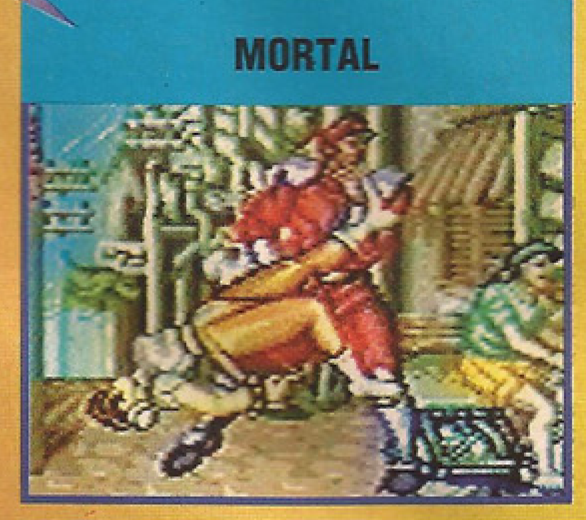
← ↙ ↓ ↘ → + Golpe. Sólo en Hyper

LIGHTNING KICK



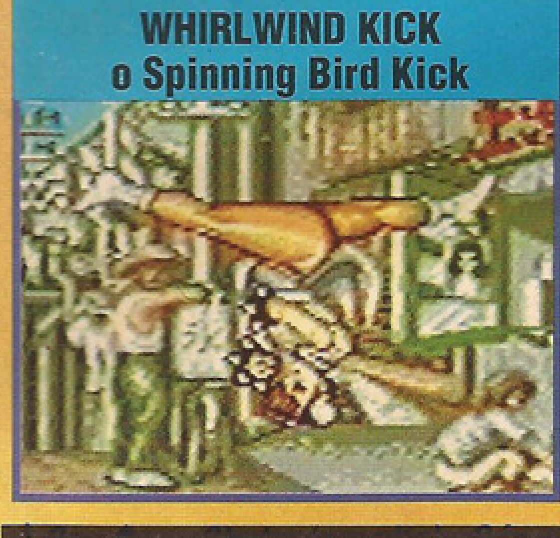
Patada rápida

MORTAL



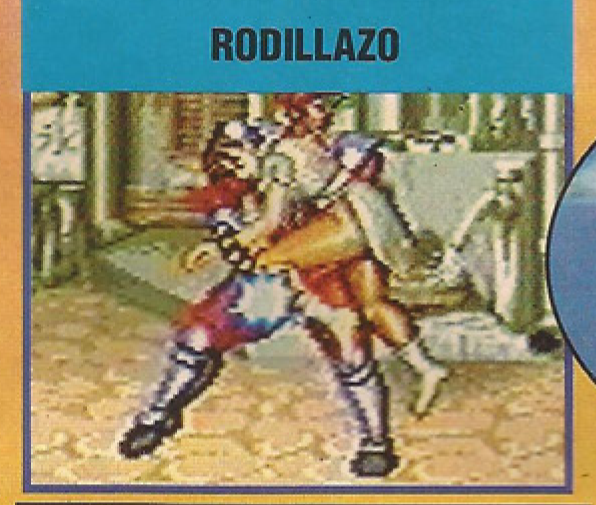
Cerca del tipo, PM

WHIRLWIND KICK o Spinning Bird Kick



↓ 2s, ↑ + Patada (arriba). Sólo en Hyper

RODILLAZO



Cerca del tipo, apretá PF



GUILE

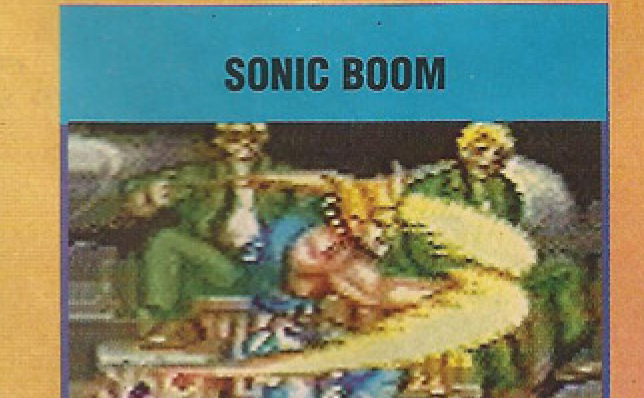
ESTRATEGIA ANIMAL

Tirá magia y andá hacia arriba con GD, da un GF y quedate preparado para soltar otra magia. Por fin, da un GF en la cara.



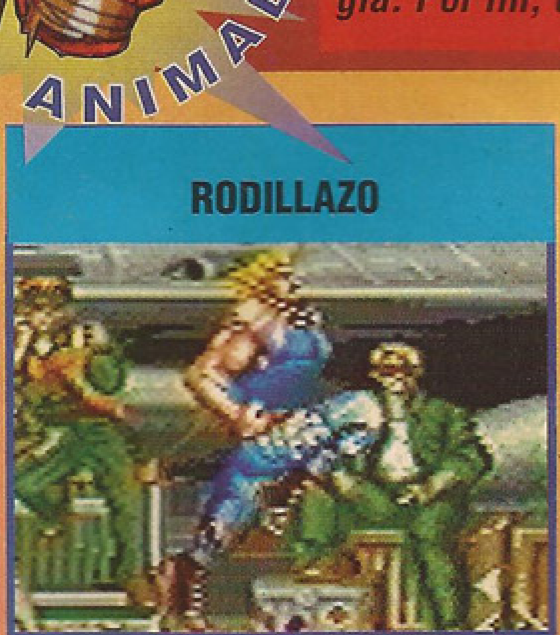
EQUILIBRADO, EL NORTEAMERICANO GUILE DETONA CON SU CUCHILLO. CERCA DEL ENEMIGO, ACIERTA DOS VECES. AGARRAR AL ADVERSARIO EN EL AIRE Y ARROJARLO AL SUELO ES UNA MASA. Y UNA ENTERRADA QUIEBRA LA COLUMNA.

SONIC BOOM



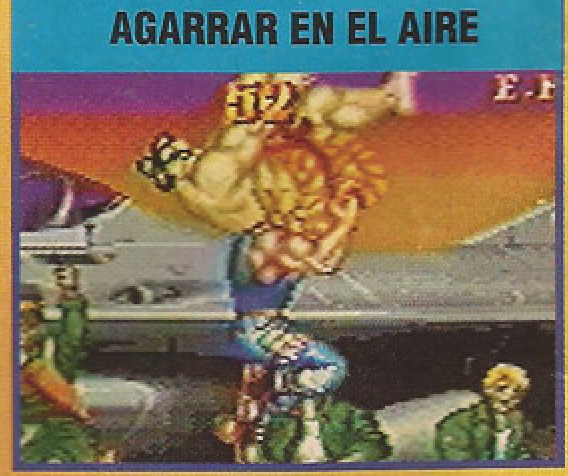
← 2s, → + Golpe

RODILLAZO



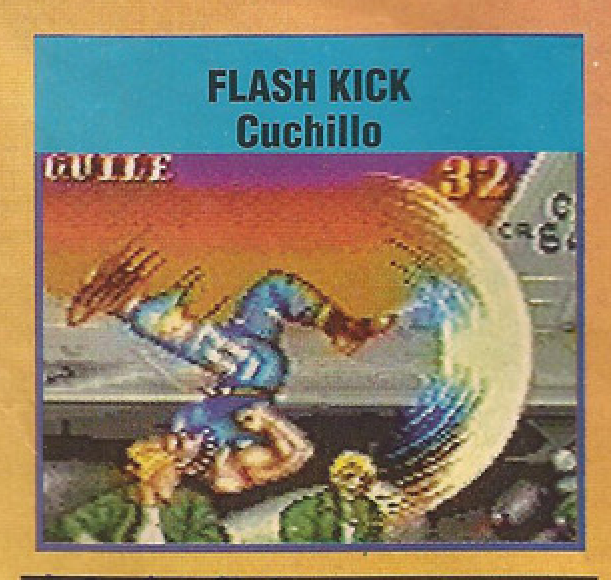
← + PM

AGARRAR EN EL AIRE



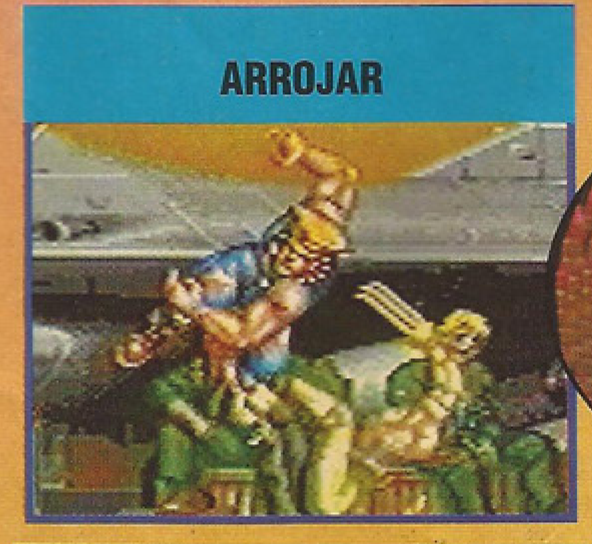
Saltá y agarrá con PM o PF

FLASH KICK Cuchillo

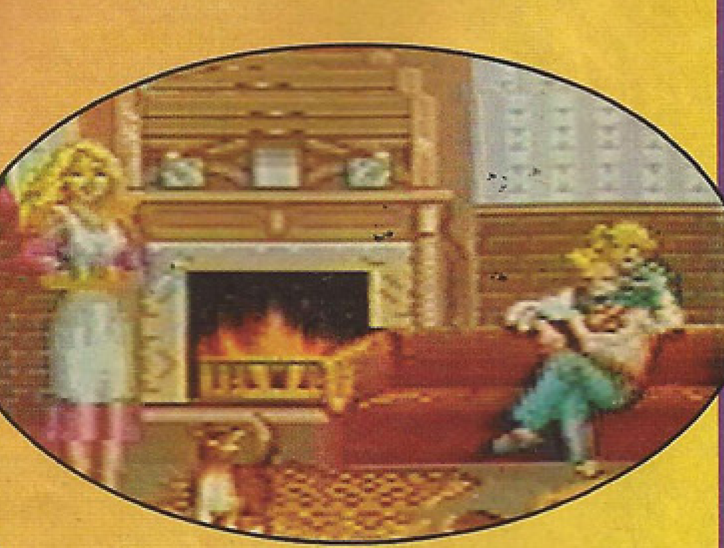


↓ 2s, ↑ + Patada

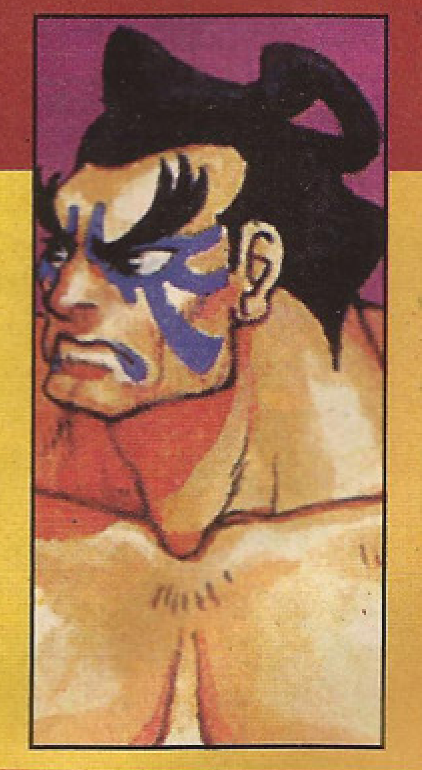
ARROJAR



Saltá y agarrá con GM o GF



E. HONDA

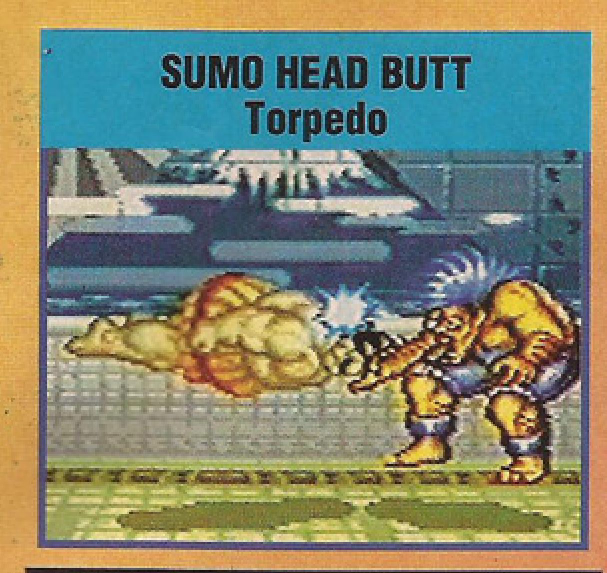


ESTRATEGIA ANIMAL

Saltá, da un GF o un PF y varias bofetadas rápidas

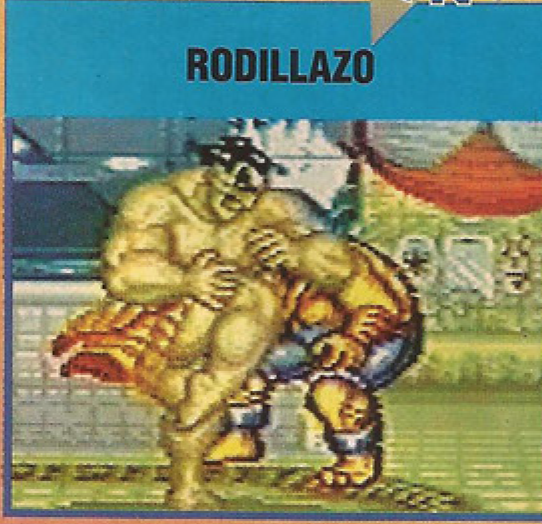
LUCHADOR DE SUMO, GORDO PERO NADA TONTO. EL LUCHADOR JAPONES HONDA VUELA CONTRA EL ENEMIGO CON EL TORPEDO Y SALTA EN SU CABEZA CON EL SUMO SMASH. SUS GOLPES RAPIDOS CONFUNDEN A LOS ADVERSARIOS.

SUMO HEAD BUTT
Torpedo



← 2s, → + Golpe

RODILLAZO



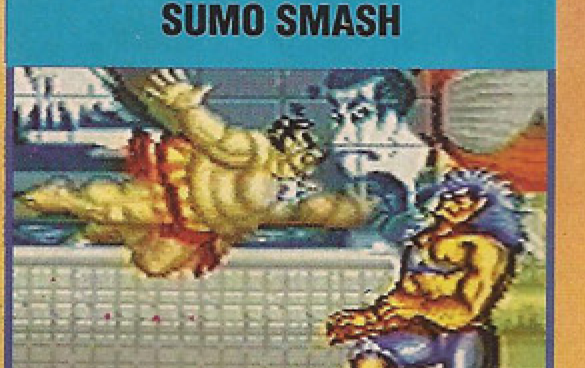
Pegado, apretá PF

HUNDRED HAND SLAP



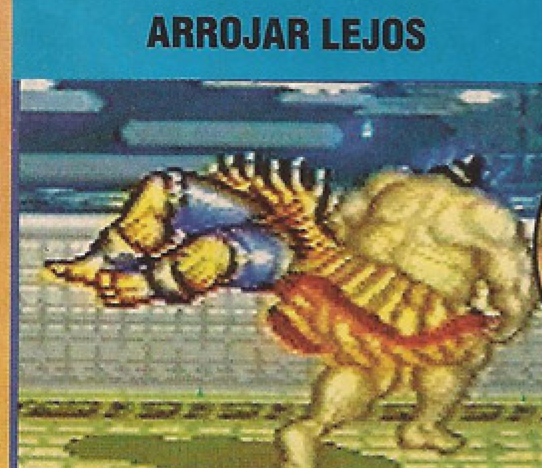
Golpe rapidito. Son muchas bofetadas.

SUMO SMASH



↓ 2s, ↑ + patada. Sólo en Hyper.

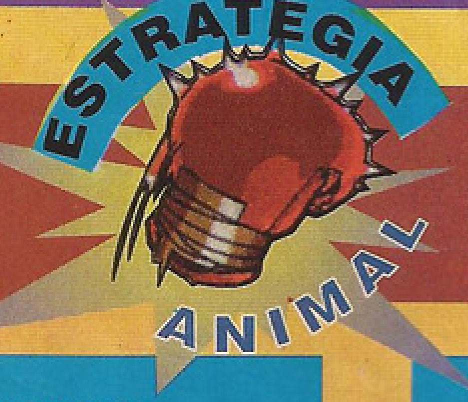
ARROJAR LEJOS



Cerca, → + GM



DHALSIM

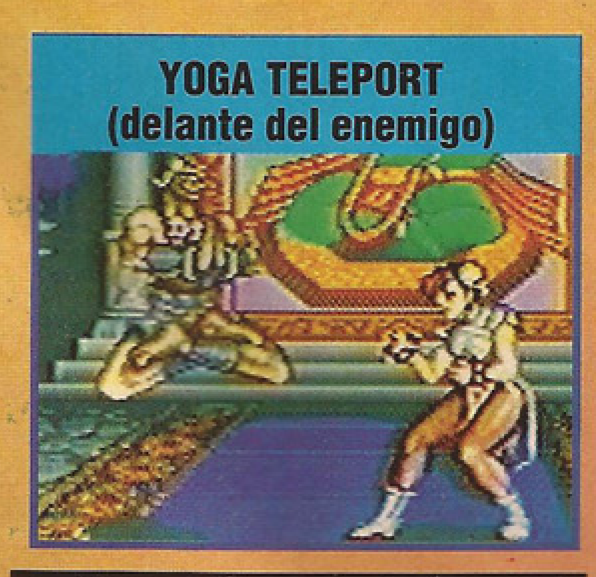


GD, Yoga Fire, GD, Yoga Fire



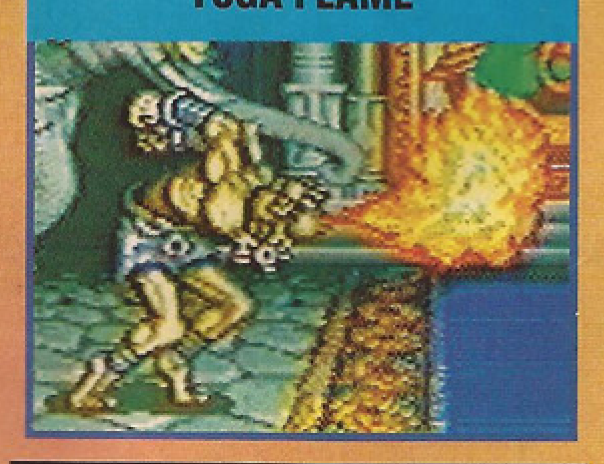
ESTE HINDU ES TODO ZEN. SU TELEPORT CONFUNDE MUCHO: ES IDEAL PARA TOMAR POR SORPRESA AL ENEMIGO. EL YOGA FIRE LE ACHICHARRA LOS SESOS A CUALQUIERA. SU TORNILLO ESTA COPADO. LA ZANCADILLA DE LEJOS DETONA O DERRIBA.

YOGA TELEPORT
(delante del enemigo)



← ↓ ↙ + 3 botones de Patada (o de Golpe). Sólo en Hyper

YOGA FLAME



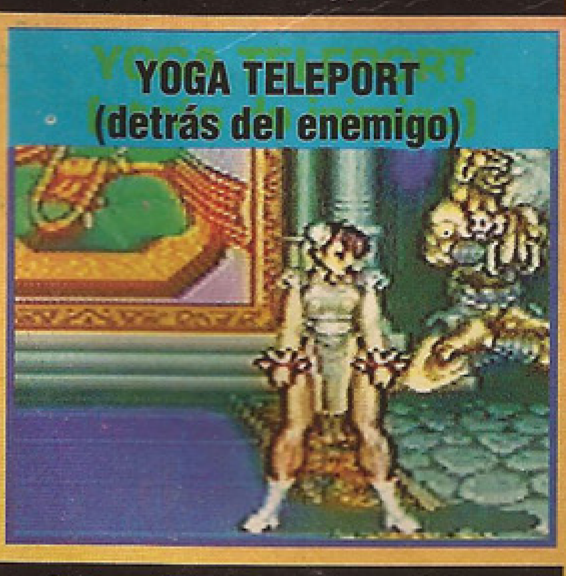
← ↙ ↓ ↘ →+ Golpe

TORNILLO CON LOS PIES



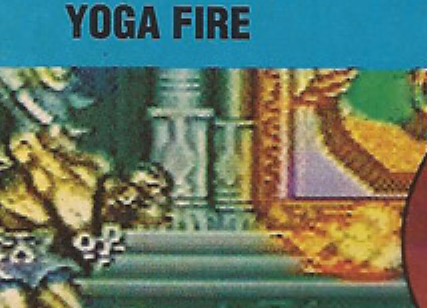
↑ para saltar, ↓ + PF

YOGA TELEPORT
(detrás del enemigo)



→ ↓ ↘ + 3 botones de puñetazo (o de Patada). Sólo en el Hyper

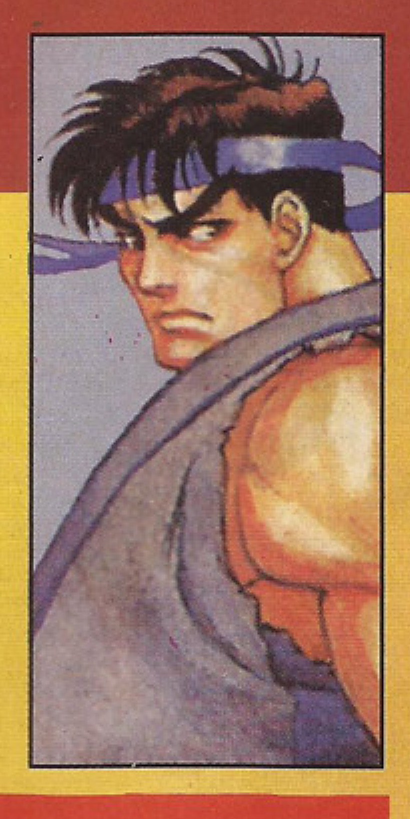
YOGA FIRE



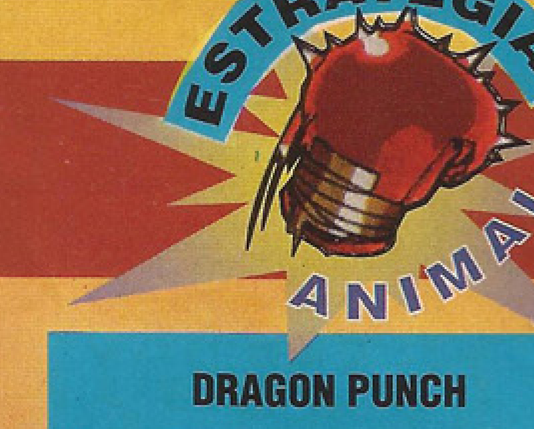


↓ ↘ → + Golpe



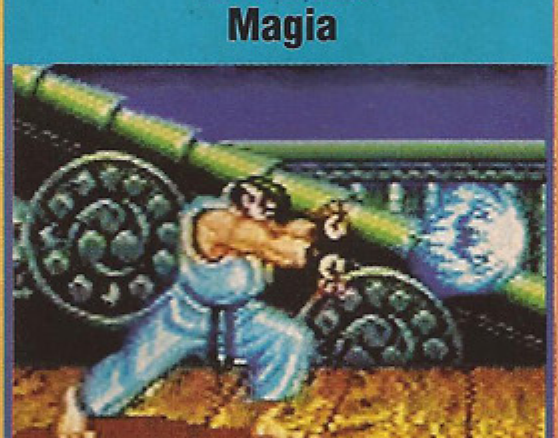


RYU



Salto, GF en el rostro del adversario y Dragon Punch

FIREBALL
Magia



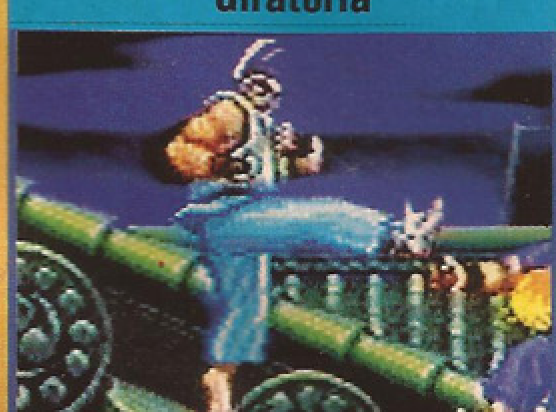
↓ ↘ → + Golpe

DRAGON PUNCH

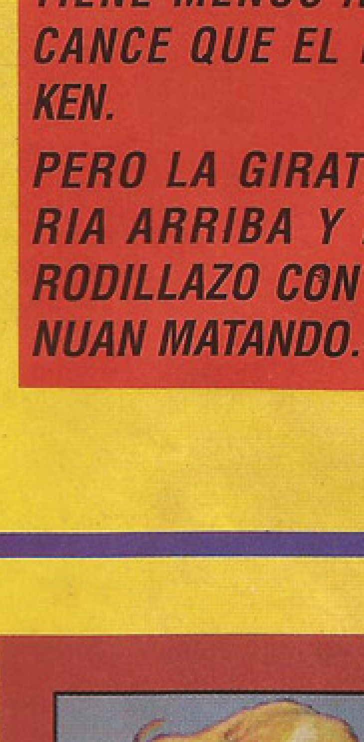


→ ↓ ↘ + Golpe

HURRICANE KICK
Giratoria



↓ ↙ ← + Patada

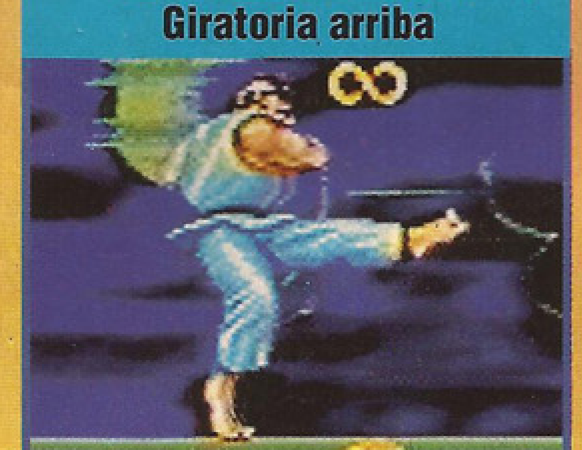


ES EL "BUENO" DEL GAME.

SU DRAGON PUNCH TIENE MENOS ALCANCE QUE EL DE KEN.

PERO LA GIRATORIA ARRIBA Y EL RODILLAZO CONTINUAN MATANDO.

AIR HURRICANE KICK
Giratoria arriba



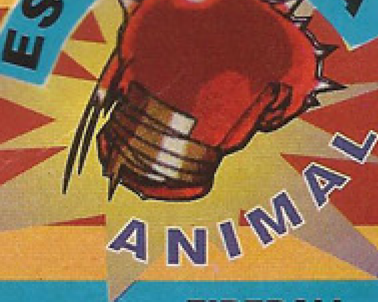
Saltá y ↓ ↙ ← + Patada. Sólo en Hyper

ARROJAR CON LOS PIES



Cerca del adversario, → + PM o PF

KEN



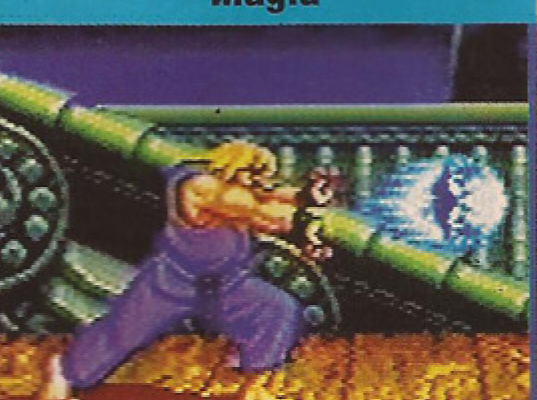
Ideal para enemigos muy altos. Da GF o PF y un lindo Dragon Punch

DRAGON PUNCH



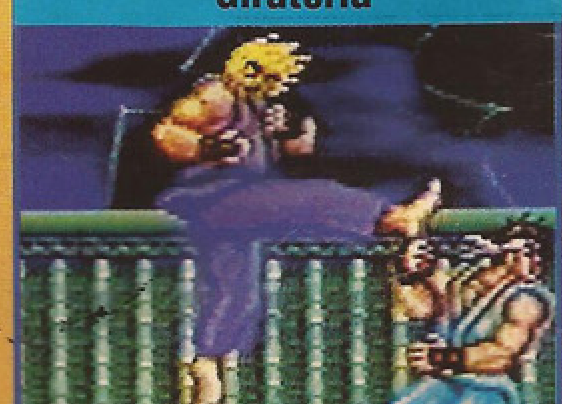
→ ↓ ↘ + Golpe. El comando es idéntico al de Ryu, pero tiene mayor alcance.

FIREBALL
Magia



↓ ↘ →+ Golpe

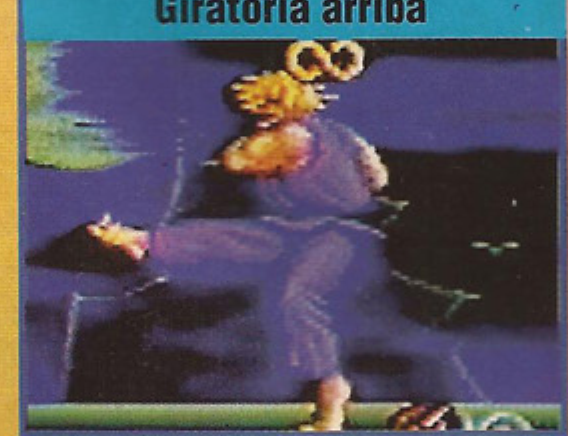
HURRICANE KICK
Giratoria



↓ ↙ ← + Patada

KEN ES NORTEAMERICANO Y SU GIRATORIA CONTINUA SIENDO IDEAL PARA ACABAR CON EL ADVERSARIO. EL DESPLAZAMIENTO LATERAL DE SU DRAGON PUNCH ES EL MAYOR DE TODOS Y DERRIBA A CUALQUIERA. ¡PROBALO!

AIR HURRICANE KICK
Giratoria arriba



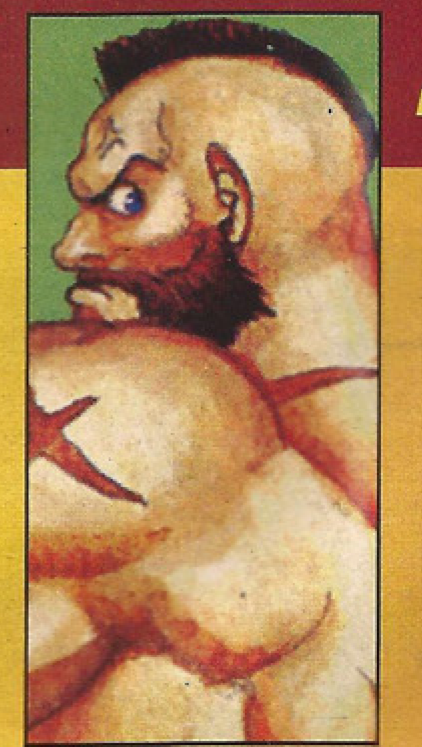
Saltá y ↓ ↙ ← + Patada. Sólo en Hyper.

ARROJAR CON LOS PIES

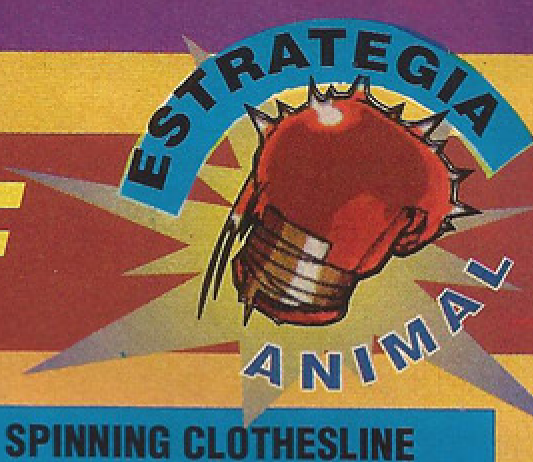


Cerca del adversario, →+ PM o PF





ZANGIEF



Pechazo, PM y Turbo Spinning Clothesline (giratoria)

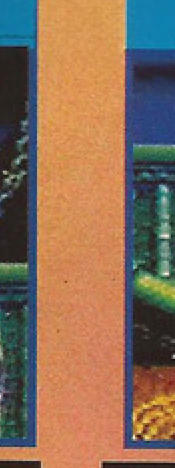
EL RUSO ZANGIEF ES FUERTE, PERO UNO DE LOS MAS LENTOS DEL GAME. COMO EN SNES, SUS GIRATORIAS PUEDEN HACERSE ANDANDO Y LA ENTERRADA TAMBIEN ES BUENA OPCION. EL PILON TRIPLE ES SU ATAQUE MAS DETONANTE.

PECHAZO



↑ ↓ + GF

SPINNING CLOTHESLINE
Giro Lento

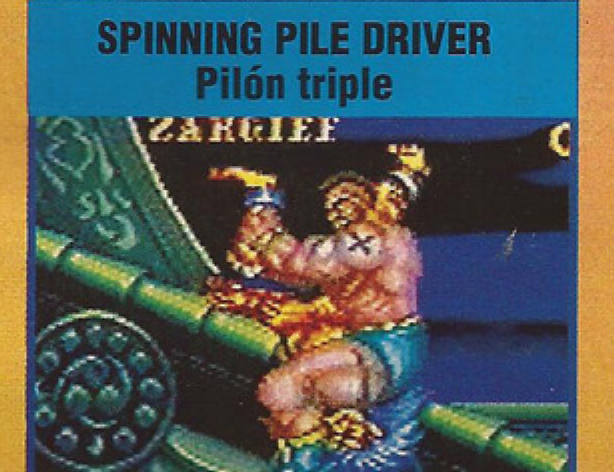


Apretá dos botones de Golpe simultáneamente

TURBO SPINNING CLOTHESLINE

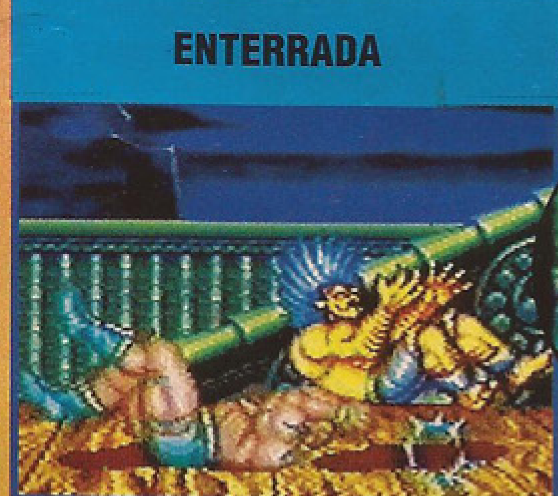
Apretá dos botones de patada al mismo tiempo. Sólo en Hyper

SPINNING PILE DRIVER
Pilón triple

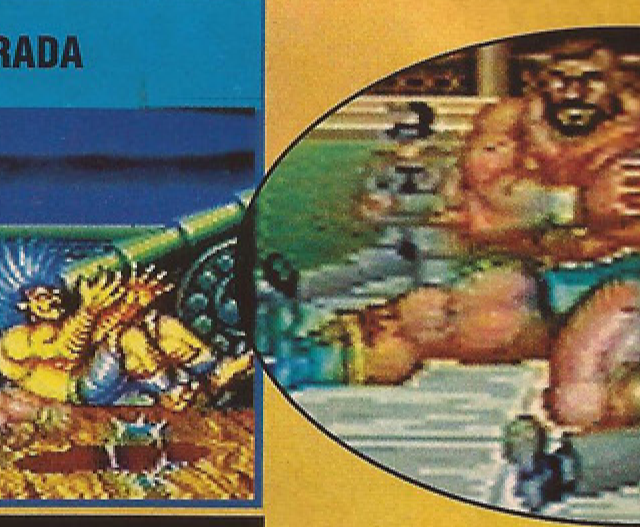


→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + Golpe

ENTERRADA

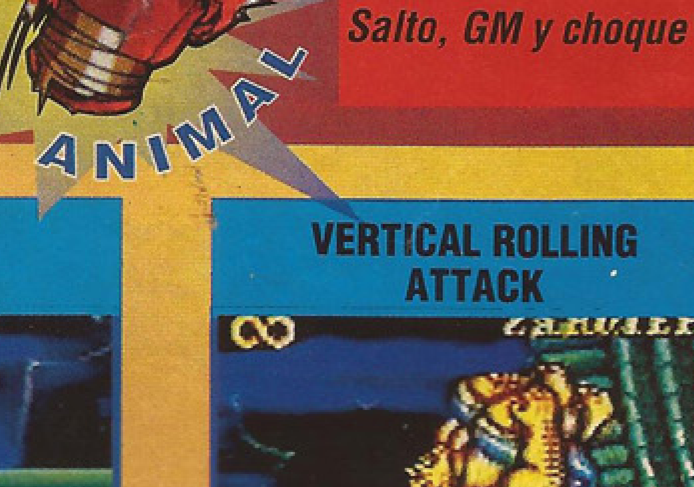


→ + GF





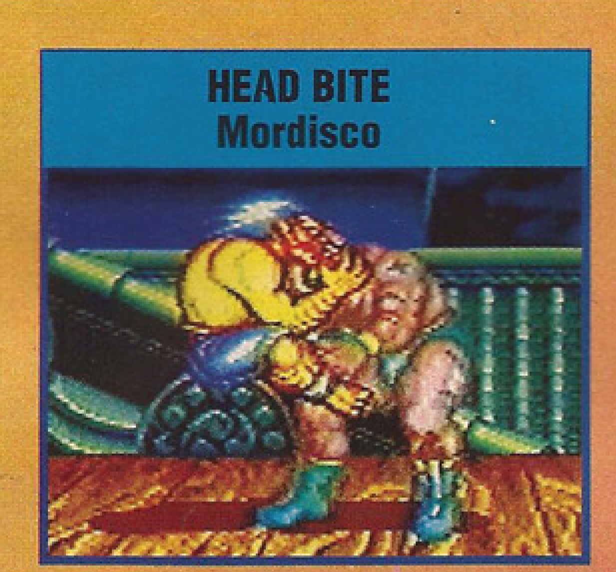
BLANKA



Salto, GM y choque

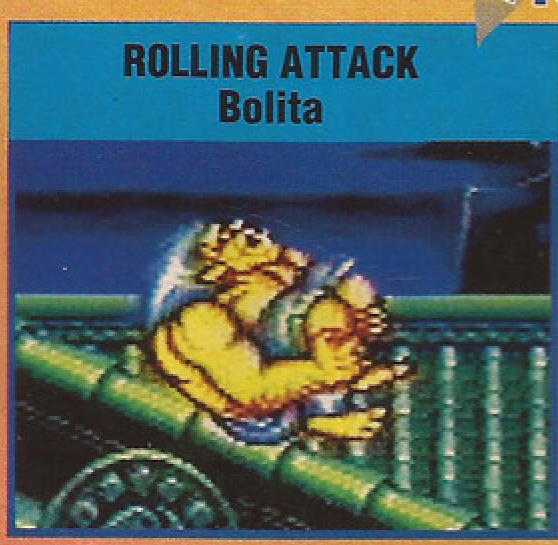
BLANKA ES EL HOMBRE-FIERA DE AMAZONIA Y TAMBIEN EN ESTA VERSION TIENE UN MORDISCO QUE QUITA MUCHA ENERGIA. EL CHOQUE ES RAPIDO Y FACIL DE SER ACCIONADO. LA BOLITA HACIA ARRIBA CONTINUA SIENDO LO MEJOR.

HEAD BITE
Mordisco



Cerca del adversario, → + GF

ROLLING ATTACK
Bolita



← 2s, → + Golpe

VERTICAL ROLLING ATTACK

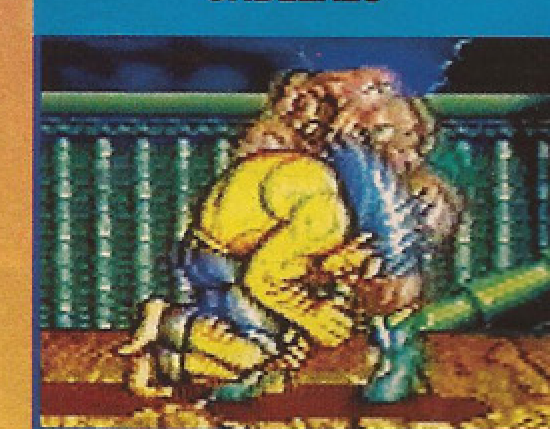
↓ 2s, ↑ + Patada. Sólo en Hyper

ELECTRICITY
Choque

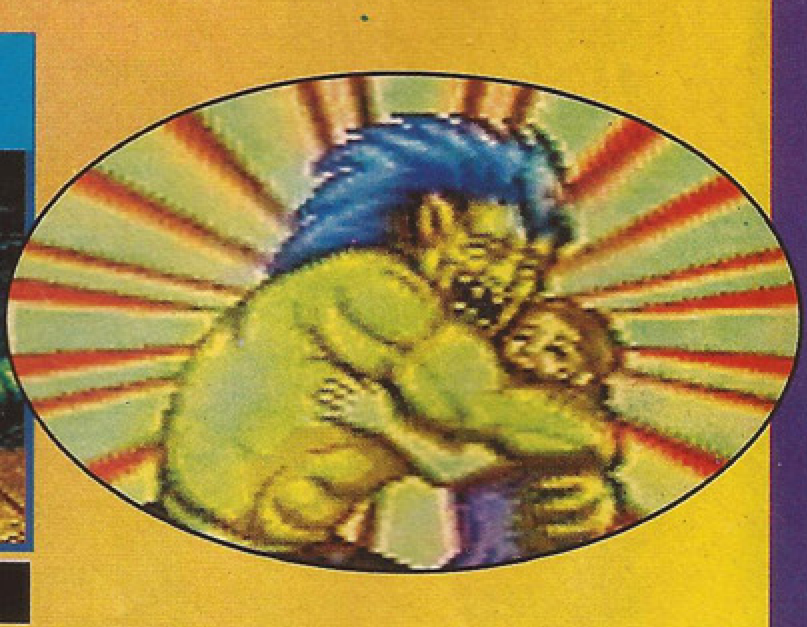


Apretá el botón de Golpe varias veces y rápido

CABEZAZO



Cerca del adversario, → + GM





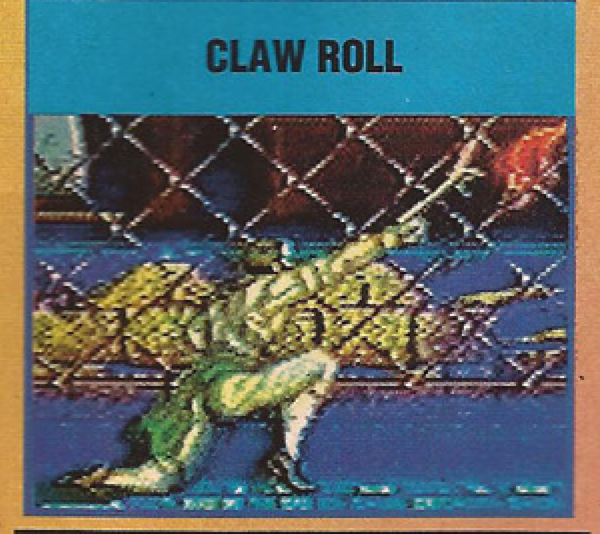
ESTRATEGIA ANIMAL

Saltá encima del adversario con GF ó PF, da un GF y terminá con un Claw Roll



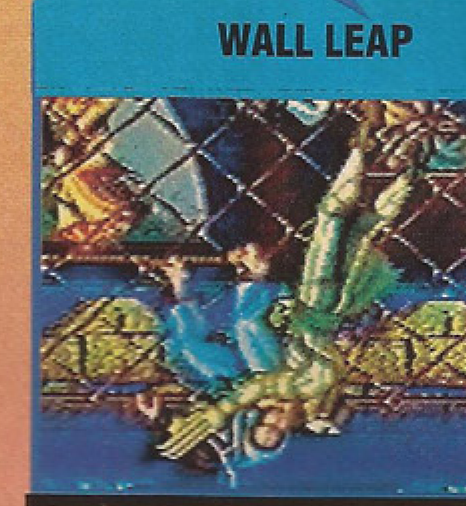
ESTE ESPAÑOL ES MUY VANIDOSO. USA UNA MASCARA PARA PROTEGERSE EL ROSTRO EN LAS LUCHAS. AGIL, VEGA SABE USAR LAS PIERNAS. SUBE A LA REJA Y VUELA SOBRE EL ADVERSARIO: ES FATAL. SORPRENDE CON EL FLICK.

CLAW ROLL



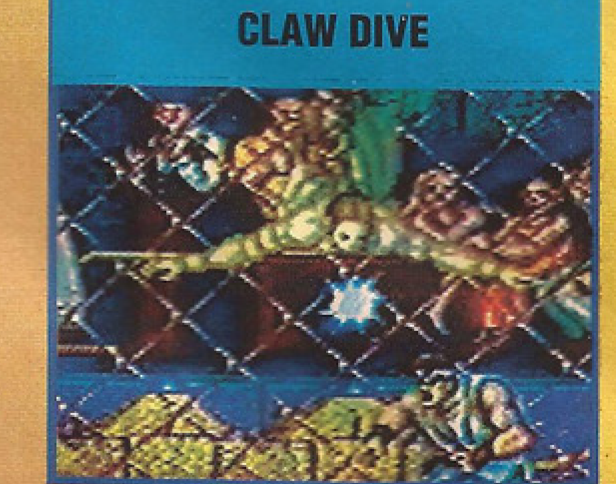
← 2s, → + Golpe

WALL LEAP



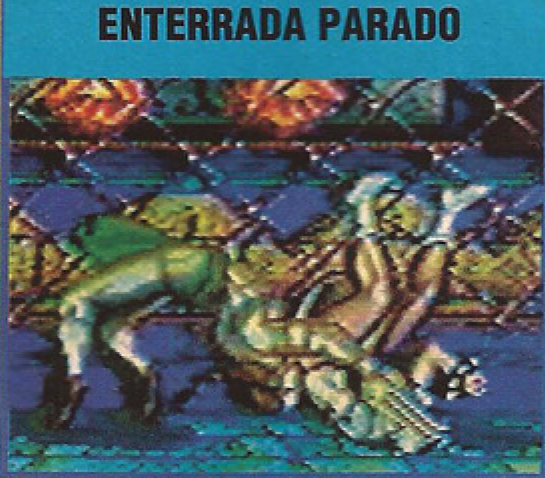
↓ 2s, ↑ + Patada. En el aire, pegado al adversario, apretá el Direccional con Golpe.

CLAW DIVE



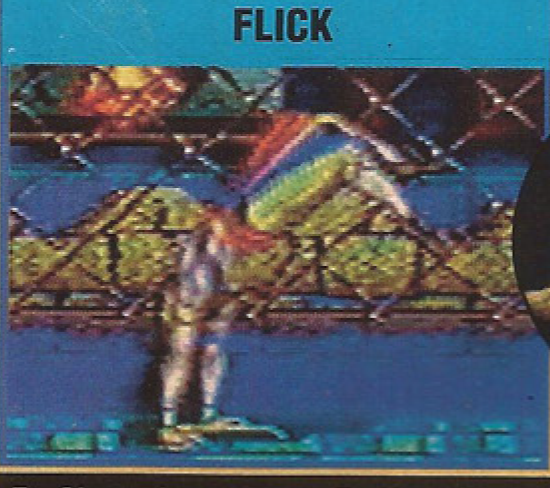
↓ 2s, ↑+ Patada. Completá con un golpe todavía en el aire, a media distancia del enemigo.

ENTERRADA PARADO



Bien cerca, apretá → + GF

FLICK



En Champion, ← ← . En Hyper, apretá los tres botones de Golpe juntos.

BALROG

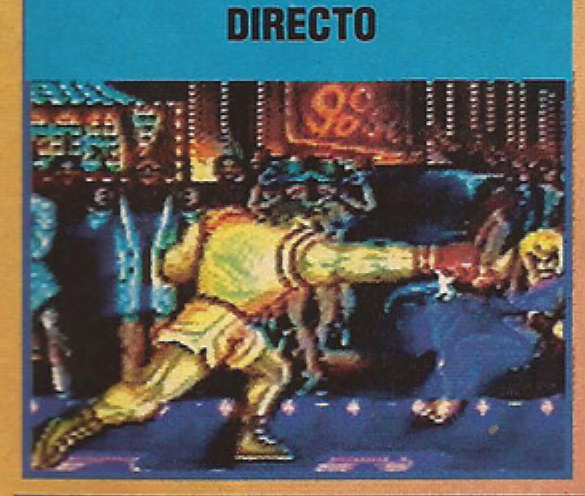
ESTRATEGIA ANIMAL

Saltá, da un GF en la cabeza, agachate, da un GM y derribá con una zancadilla.



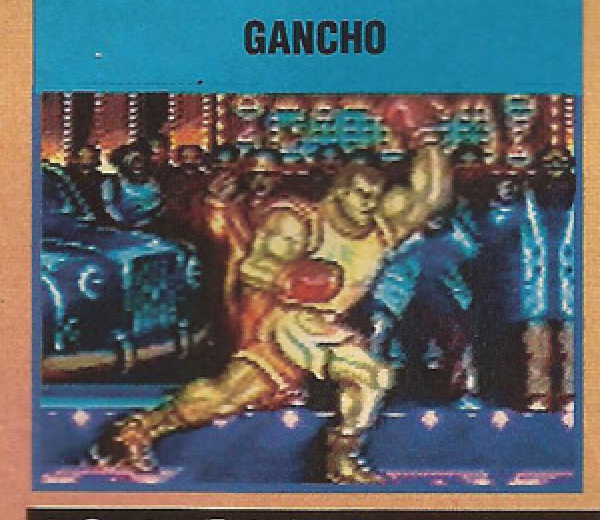
BOXEADOR AGRESIVO, ESTE NORTEAMERICANO FUE EXPULSADO DE LAS COMPETENCIAS POR SER DESLEAL. SU GOLPE ES EL MAS PODEROSO DEL GAME. EN COMPENSACION, NO USA LAS PIERNAS. ¡EL TURN PUNCH ES BESTIAL!

DIRECTO



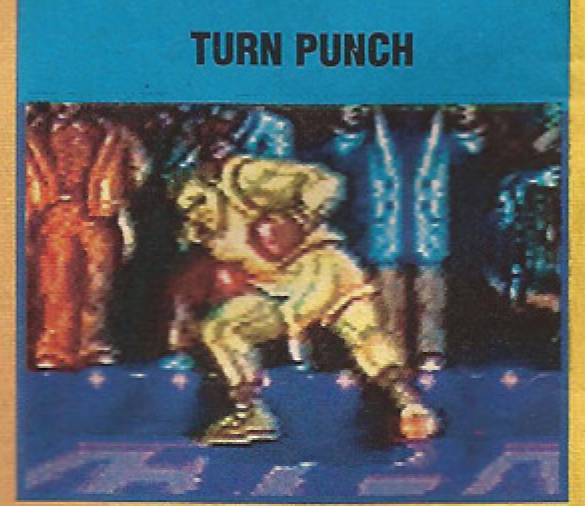
← 2s, → + Golpe

GANCHO



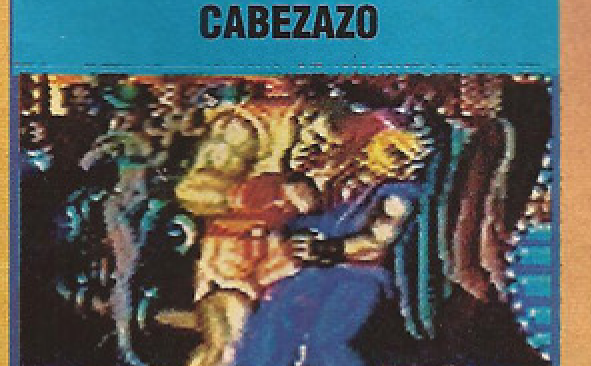
← 2s, → + Patada

TURN PUNCH



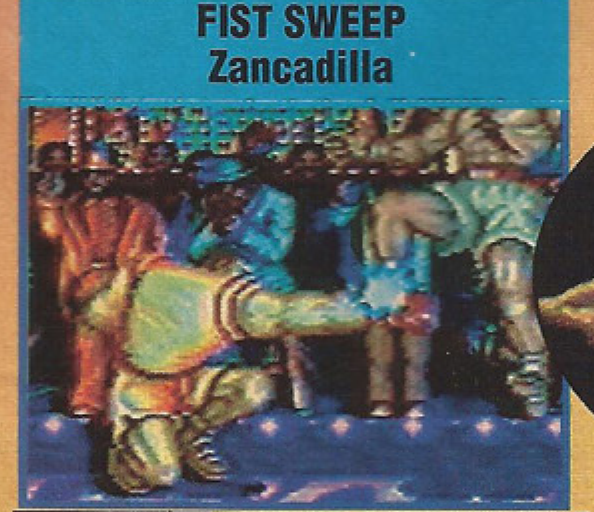
Apretá los 3 botones de Golpe o Patada y soltá juntos. Cuanto más los dejes presionados, más fuerte será el golpe.

CABEZAZO



Cerca del tipo, → + GF

FIST SWEEP Zancadilla



↓ + PF

ESTRATEGIA ANIMAL

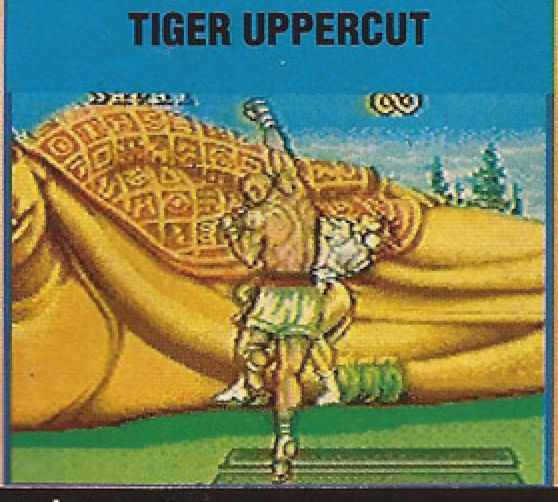
SAGAT

Salto, voladora, zancadilla con PM y terminá con Tiger Uppercut o magia abajo.



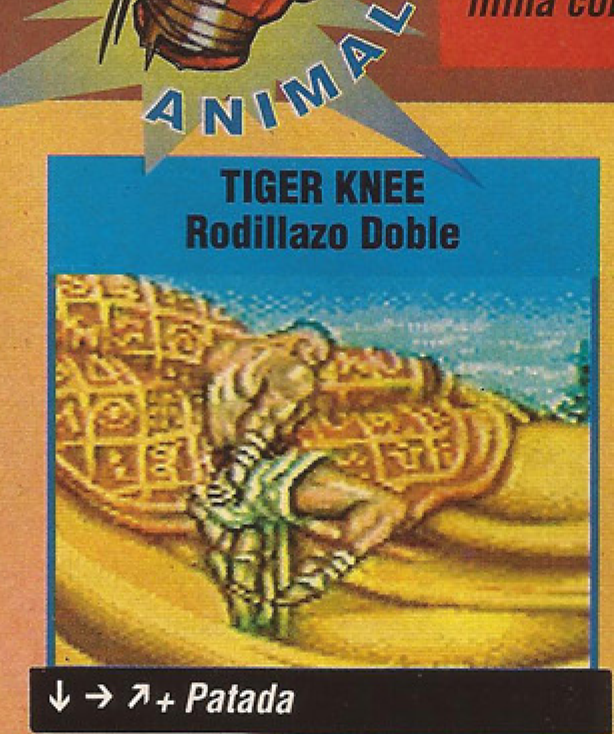
SAGAT CONTINUA PARA DERROTAR A RYU Y VENGARSE DE LA CICATRIZ QUE ESTE LE DEJO EN EL PECHO.
SU RODILLAZO DOBLE ES DETONANTE, PERO SU GOLPE MAS ANIMAL ES EL TIGER UPPERCUT.

TIGER UPPERCUT



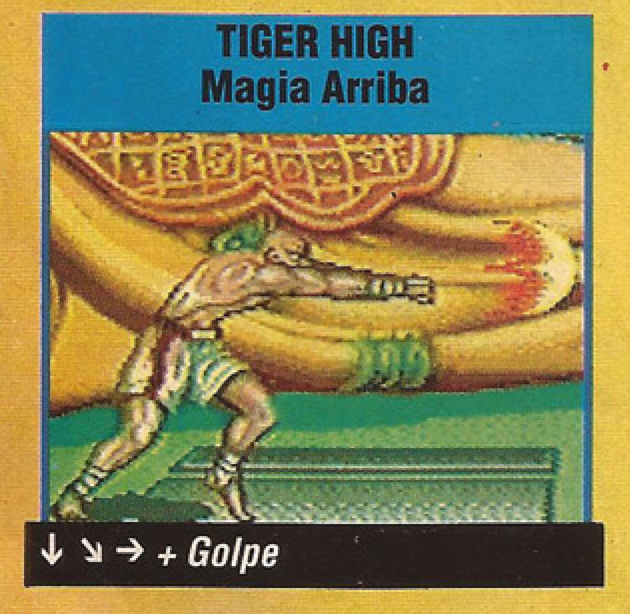
→ ↓ ↘ + Golpe

TIGER KNEE
Rodillazo Doble



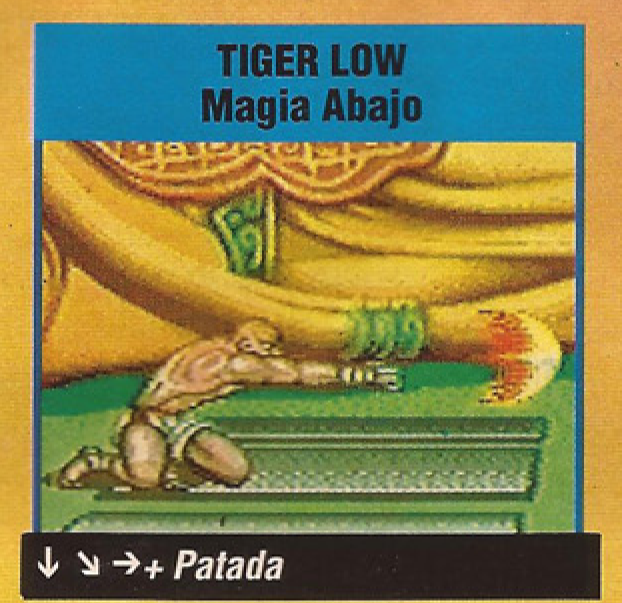
↓ → ↗ + Patada

TIGER HIGH
Magia Arriba



↓ ↘ → + Golpe

TIGER LOW
Magia Abajo



↓ ↘ → + Patada

LANZAR AL ENEMIGO

Cerca del adversario, → + GF



ESTRATEGIA ANIMAL

M. BISON

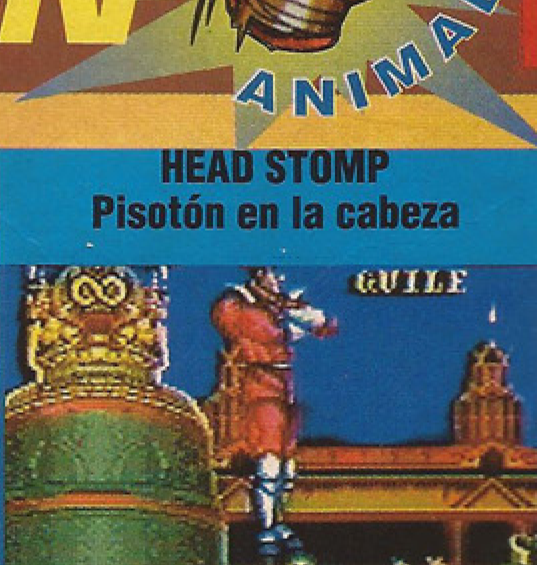
Salto, voladora con GF, golpe abajo de la línea de la cintura y terminá con torpedo o tijera.

BISON, EL PRINCIPAL VILLANO DEL JUEGO, SIGUE CRUEL Y DESPIADADO. POR ESO, TODOS EN STREET FIGHTER 2 QUIEREN DARLE UNA PALIZA. PERO SU TORPEDO DE FUEGO Y TIJERA CONTINUAN REVENTANDO TODO.

PSYCHO CRUSHER
Torpedo de Fuego

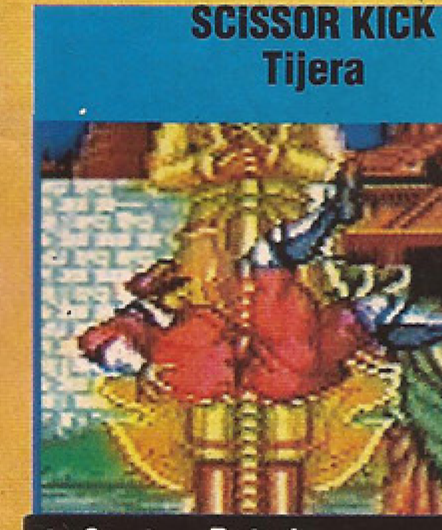
← 2s, → + Golpe

HEAD STOMP
Pisotón en la cabeza



↓ 2s, ↑ + Patada

SCISSOR KICK
Tijera



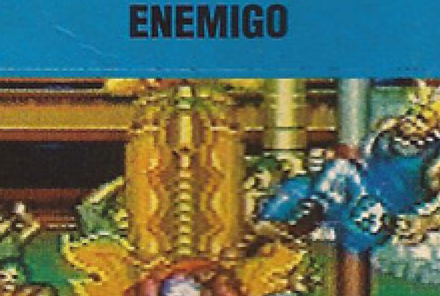
← 2s, → + Patada

ZANCADILLA



↓ + PF

LANZAR AL ENEMIGO





Cerca del adve
rsario, → + GM o GP



Cuando todo el mundo ya estaba olvidando la Guerra del Golfo, Electronic Arts, resolvió refrescarnos la memoria con Jungle Strike, una especie de continuación de Desert Strike. Madman, el villano del primer game, murió. Pero su hijo, del mismo nombre, quiere venganza.

Tanto quiere vengarse que decidió unirse a un poderoso cartel colombiano de tráfico de drogas. Juntos, Madman Jr. y Escobar trazan planos ambiciosos para destruir el mundo y, en especial, a los Estados Unidos. Imaginate: planean invadir la Casa Blanca y mandar todo por los aires. Y tu misión es ...(adiviná) detener a Madman y Escobar.



THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Clásico Mejorado

Tus herramientas en esta difícil empresa son mucho mejores que en la primera versión. No tenés solamente un helicóptero, sino, también, un carro anfibio, avión a chorro y moto. Y podés elegir entre cinco copilotos. El mejor de ellos es J. W. Fennel. O, simplemente, "Wild Bill", su nombre de guerra.

Las misiones de Jungle Strike son enormes y llenas de detalles. Para que tengas una idea, en la primera tenés que proteger monumentos, perseguir terroristas, aniquilar autos-bomba, rescatar a un agente secreto, escoltar la limusina presidencial hasta la Casa Blanca y capturar un agente de Madman infiltrado en plena Washington. ¡Ufa! ¿Ya puedo descansar? Y esto es solamente la primera misión.

Vuelta al Mundo

Jungle Strike tiene nueve misiones. Una más copada que la otra. Y todas muy locas. La acción no se desarrolla sólo en el Golfo Pérsico, como en Desert Strike. Vas a tener que luchar en los Alpes Europeos y en los Estados Unidos, entrás en selvas tropicales, caés en el hielo y pasás por lugares muy locos. Una masa.

Tanta sofisticación fue posible solamente gracias a los 16 Mega del cartucho, que garantizan excelentes gráficos, músicas y efectos sonoros de primera. Jungle Strike es el mejor simulador de guerra en cartucho para un videogame de 16 bits. Si sos un fan del género bélico, ni lo alquiles. Compralo directamente. ¡Es satisfacción asegurada!

ELEGI TU COPILOTO

Podés elegir uno entre cinco copilotos. Fijate en las cualidades de cada uno. Sólo un consejo: un buen copiloto debe saber tirar y hacer rescates arriesgados.



Scott Antonio "Ego": siempre listo para actuar. Ego vive para ser copiloto. Razonablemente bueno con tiros y rescate.



Mike Sierra "Mr. 3-D": el rescate es su fuerte. Consigue salvar a cualquiera. Pero su mira es mala.



Grant Foster "Faceman": fanático de los arcades, Faceman tira como pocos. Pero no sabe rescatar.



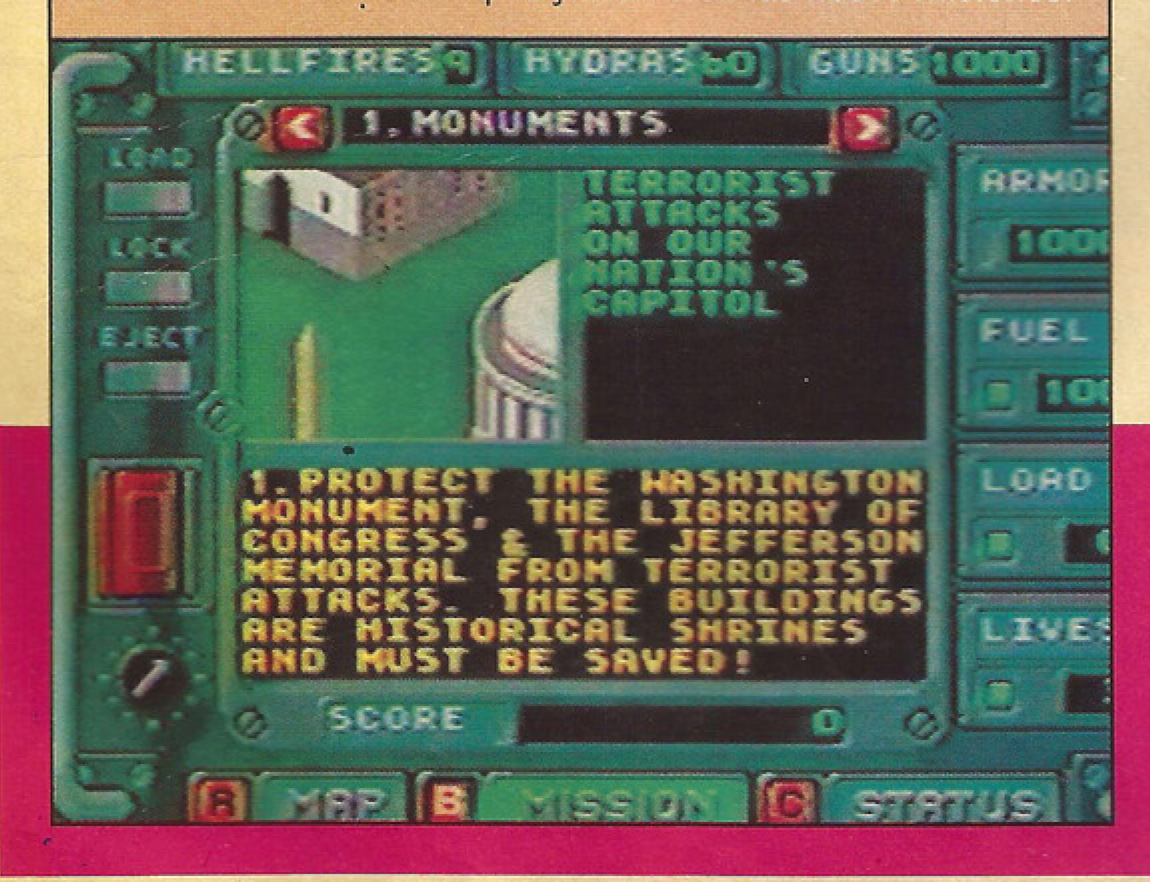
Rosalind D. "Annihilator": bella y valiente, esta mujer es un excelente copiloto. Buena en la mira y los rescates.



J.W. Fennel "Wild Bill": el mejor de todos. Wild Bill conoce de todo. Gran tirador y experto en los rescates más complicados.

ESTUDIANDO EL MAPA

Para salir bien parado en cualquier simulador de guerra, hay que estudiar bien los mapas. Y Jungle Strike no es diferente: entendé los mapas y triunfá en las nueve misiones.



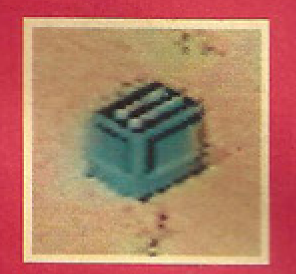
Usá el Direccional para destacar un área específica en el mapa. Apretá B para sacar mejor tu misión y C para controlar el status momentáneo.

ITEMS IMPORTANTES

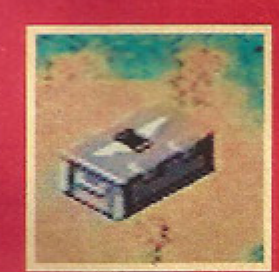
Pedí acceso al mapa con frecuencia para saber si estás necesitando algo. Controlá armor (escudo), fuel (combustible) y las armas. Está atento a estos ítems durante el juego:



Fuel Drums: llena el tanque



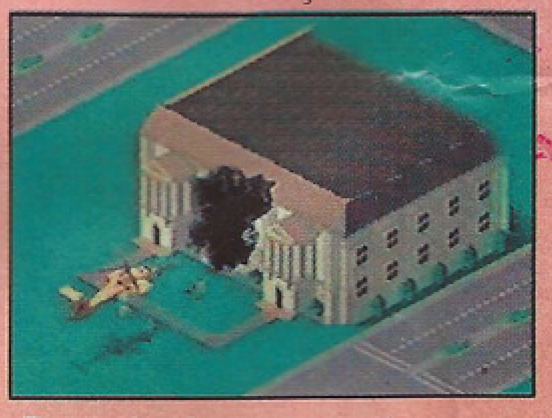
Ammo Crate: munición para las armas



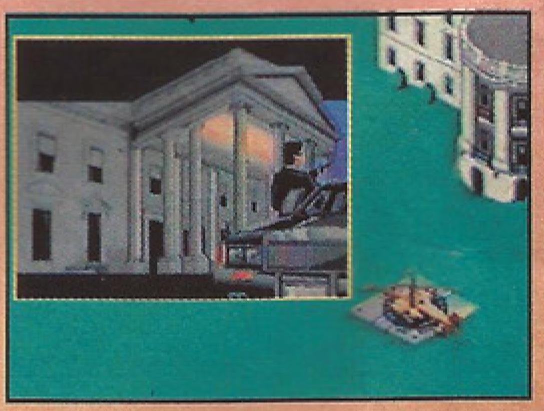
Armor Repair: completa escudo

Misión 1 WASHINGTON D.C.

Los agentes de Madman Jr. están organizando el asesinato del ¡nada menos! presidente de los Estados Unidos. Vos tenés que hacer un montón de cosas para salvar al país de la amenaza.



Después de proteger los monumentos, destruí el QG de los terroristas y rescatá tres rehenes.



Después, sólo tenés que posarte en la Casa Blanca. Fin de la 1ª misión.

MEGA

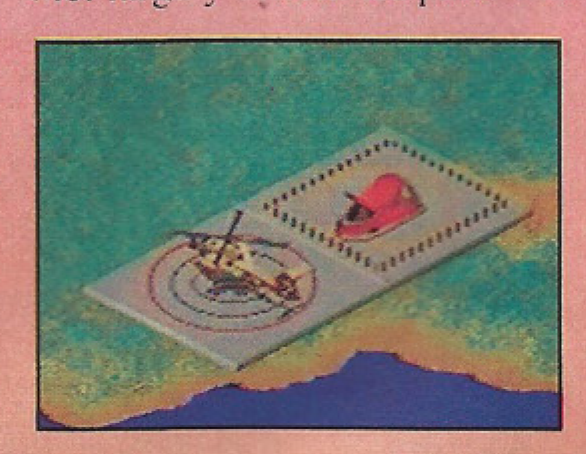
JUNGLE STRIKE / Electronic Arts

Simulador | 16 Mega | 1 jugador

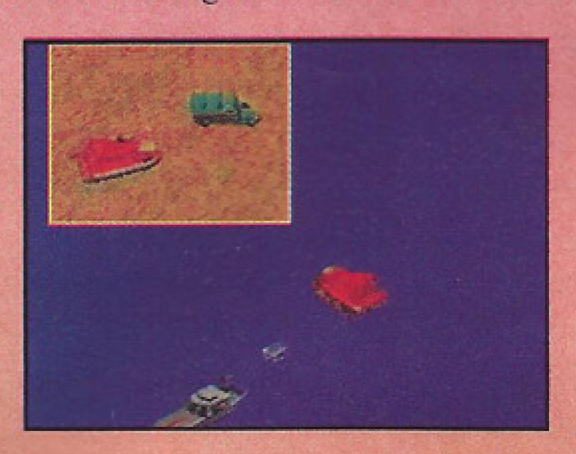
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

Misión 2 NAVY SEALS

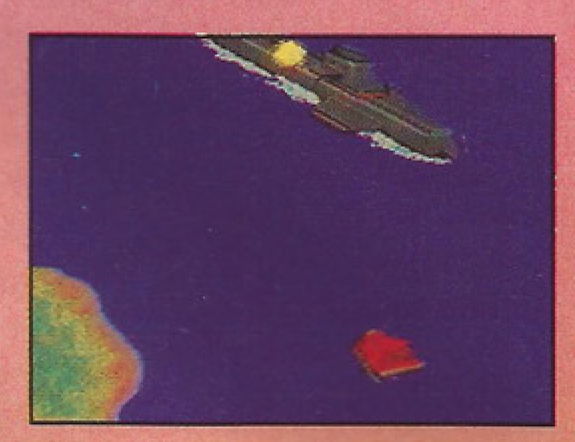
Tu misión es rescatar a dos tipos de una isla para recibir información valiosa. Esta fase es terrible: larga y difícil. La parte más aburrida es guiar el carro-anfibio al comienzo.



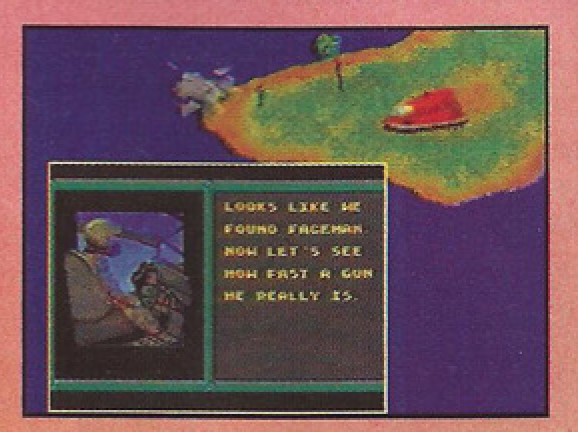
Llegá con el helicóptero, posate y entrá en el carro-anfibio. Hacé todo con habilidad.



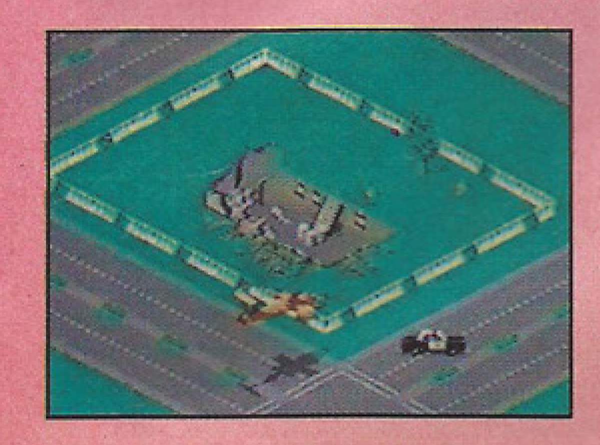
Juntá todos los plutonios con tu carro-anfibio. Algunos están en las lanchas negras y, otros, en los camiones, cerca de la costa.



¿Querés un truco para reventar los tres submarinos de una vez? Quedate en el ángulo inferior para que sus misiles no te alcancen y reventalos con misiles medianos y ráfagas de ametralladora.



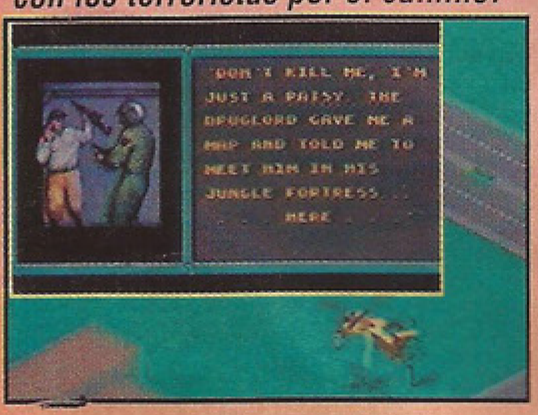
Rescatá al piloto del avión modelo F-15 que cayó en la región. Tiene cosas que contarte.



El agente Akbar está en esta casa cercada por traficantes. Destruí la mansión para llegar a Akbar.



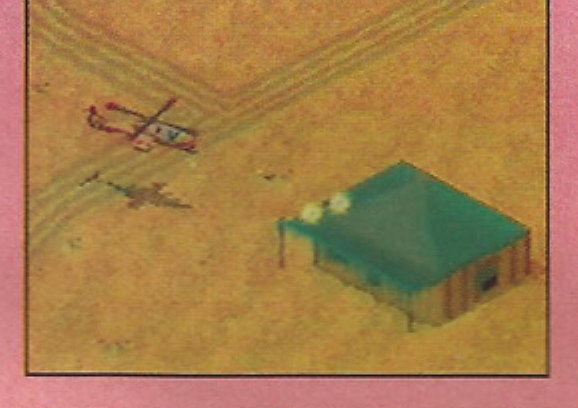
Conducí la limusina presidencial hasta la Casa Blanca. Tené cuidado con los terroristas por el camino.



Capturá al francotirador para conocer los planes malvados de Madman.

Misión 3 TRAINING GROUND

Te encontrás en el campamento de entrenamiento del enemigo. Ahí, tenés que destruir torres y rescatar a un experto en comunicaciones. Reventá los radares y cuidate del reactor nuclear. ¿Difícil, no? ¡Ya vas a ver!



Andá hasta el QG de entrenamiento de tus enemigos y reventá todo.



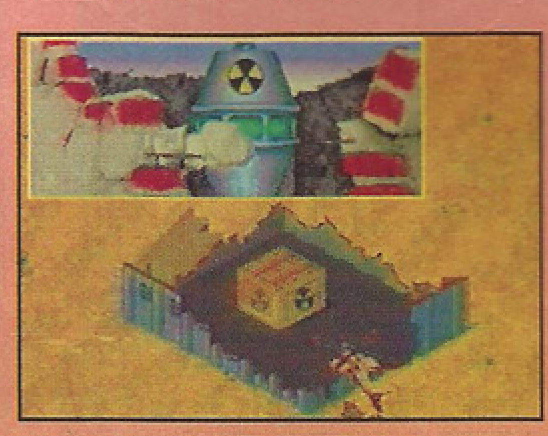
Comenzá destruyendo a los espías.



Acabá con los radares.



Cuidado con estos tanques enormes. Da Danger Zone en todo momento. Salí en dos tiempos.



¿Kriptonita? No. Destruí la caja y volvé a la base. Fin de la segunda misión.

Misión 4 NIGHT STRIKE

Esta etapa se desarrolla en la oscuridad, en plena jungla tropical cerrada. ¡Selva virgen total! Buscá bastante en los claros provocados por combates anteriores.

Usá el mapa para no perderte, ¿OK?



Enseguida del comienzo de la fase, ganate esta arma especial. Aumenta el poder de tus armas. La ametralladora se vuelve superpoderosa.



¡Peligro a la vista! Tenés que rescatar a la muchachada en las picadas ocultas de esta Selva inhóspita. Cuidado con los enemigos escondidos.

TODOS LOS TIROS SON LIMITADOS

Hellfires son misiles bestiales.
Hydras: misiles de mediano alcance.
Guns: tiros de ametralladora.

ESTAS SON LAS ARMAS DEL CHOPPER (HELICOPTERO). ¡LOS OTROS VEHICULOS TIENEN ARMAS DIFERENTES!

EN LOS PROXIMOS NUMEROS, MAS TRUCOS PARA ESTE SIMULADOR GENIAL. ¡ESTA ATENTO!





"Por la unión de sus poderes. Yo soy el Capitán Planeta." ¿Quién no se acuerda de estas palabras? Son la marca registrada del Capitán Planeta, uno de los primeros superhéroes ecológicos de la historia. El Capitán Planeta es un héroe completo. Como que nació de la unión de cinco jóvenes. Ellos poseen los poderes del corazón, la tierra, el aire, el agua y el fuego. Su misión es proteger a la Tierra de la devastación ecológica. Y en el game, la historia no es diferente. Vos tenés que hacer de todo para limpiar la Tierra de sustancias tóxicas. Estudiá las cinco fases de este juego divertido, presentado recientemente por Sega. ¡Que logres tu misión!

ENTENDIENDO LAS FASES

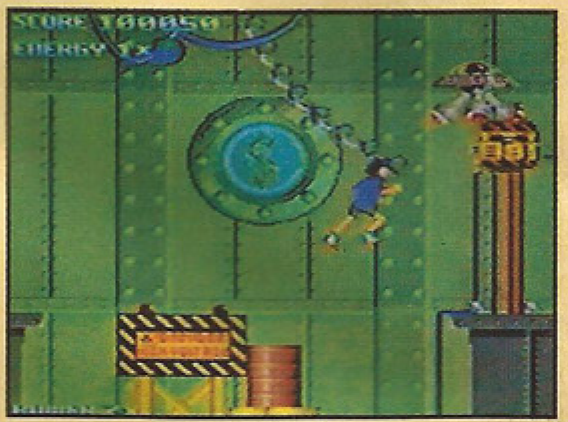
El game no tiene un único orden de fases. Cada uno de los cuatro personajes tiene su fase y, en la quinta y última etapa, sus poderes se unen para formar al Capitán Planeta.

MATTI NO TIENE UNA FASE PARA ELLA SOLA. ¡PERO COMANDA TODO CON SU CORAZON!

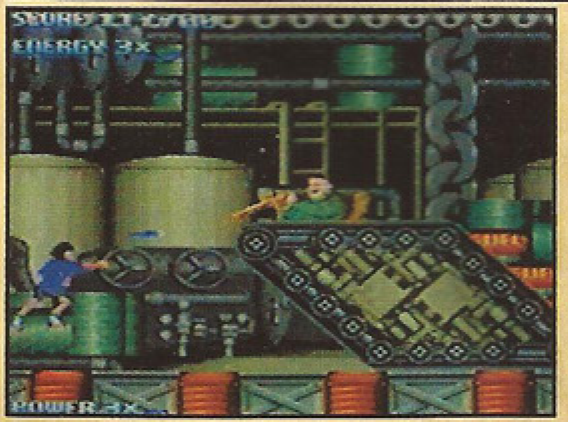


GUI

Le llegó el turno al agua. Gui es asiática y tu mayor desafío es conseguir llegar al tope con la energía suficiente.



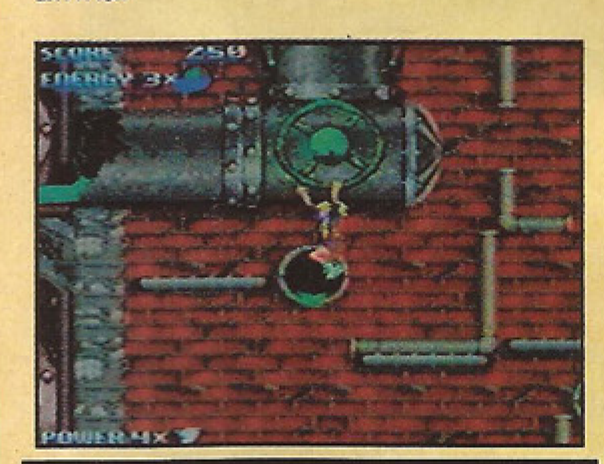
Para evitar la alta tensión, agarrate de este cable de hierro pesadote.



Jefe: quedate del lado izquierdo y tirale al arma de él. Subí, cambiá de lado y tirá a las tres bolsas de combustible. ¡Ya vas a ver!

LINKA

Es rusa y tiene el poder del viento (aire). La fase se desarrolla en los subterráneos. Tu misión es evitar que un ácido mortífero ahogue a Linka.



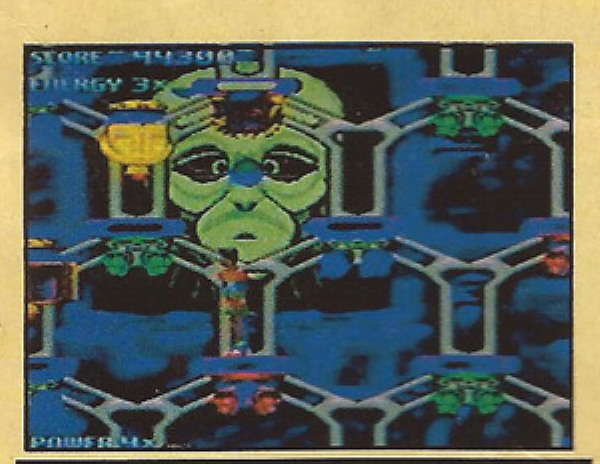
Seguí la corriente del producto químico hasta la compuerta. Colgate de ella y usá el Direccional para cerrarla.



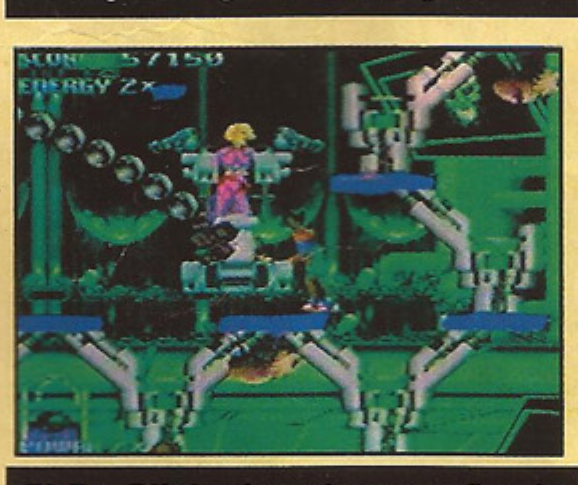
El jefe es fácil. Subí hacia la plataforma de la derecha y usá el tiro triple en el vidrio dos veces. Bajá y tirá en cualquier lugar. Listo.

KWAME

Africano, Kwame tiene el poder de la tierra. En esta fase, vos tenés que destruir varias computadoras. El jefe es el Dr. Blight.



No te asustes de los lásers. Cada vez que vos destruís una computadora, conseguís un globo de energía.



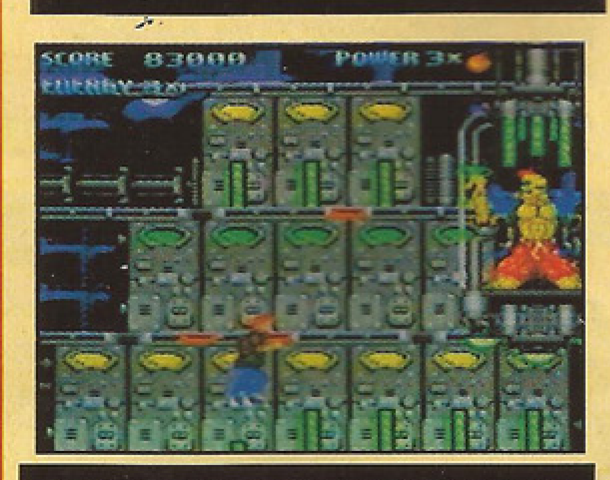
El Dr. Blight tiene lo suyo. Quedate en la plataforma del medio, tirando sin parar. Usá el tiro simple.

WHEELER

Este norteamericano tiene el poder del fuego. Tu tarea es destruir máquinas radioactivas que fabrican sustancias tóxicas.



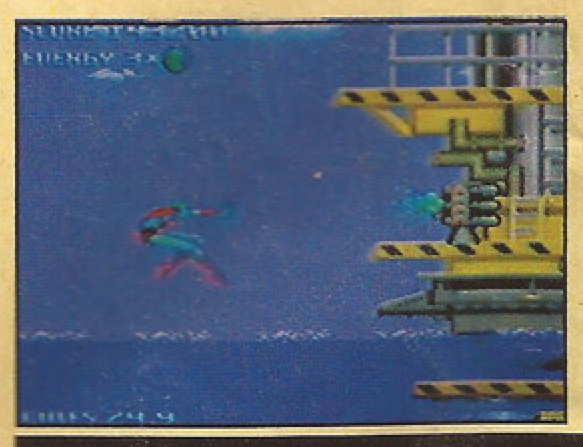
No hay misterios. Andá por los corredores tipo caverna y, al llegar a la máquina, tirá dos o tres veces.



Destruí las piedras verdes y acabarás a Duke Nuke. Reventá un piso cada vez, dando cachetadas a las piedras que amenazan subir.

CAPITAN PLANETA

Después de las cuatro fases te convertís en Capitán Planeta. Tenés tiros ilimitados, pero sólo tres chances de vencer al jefazo.



Comenzá destruyendo las armas, tipo este lanza-goma. Juntá globos de energía antes de ir al jefazo final.



Tirá a las esferas que protegen al jefazo. Tirá de un lado, andá hacia el otro y continuá tirando. Después de destruir al jefazo, THE END.

BLASTER MASTER 2 / Sunsoft
Aventura | 8 Mega | 1 jugador




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

BLASTER MASTER 2

Una banda de mutantes invadió la Tierra. Están decididos a llevarse todo por delante. Y sólo vos podés salvar a tu amado planeta. A bordo de un tanque superequipado, tu misión es acabar con los planes siniestros de la barra de mutantes.

A pesar de que la historia es tan gastada como "muchachito-salva-princesa", Blaster Master 2 es un game original. La perspectiva de la acción cambia en el transcurso del juego. Vos controlás el tanque desde dos visiones diferentes: de lado y de arriba. Y, cuando está fuera del tanque, nuestro héroe tiene dos tamaños distintos. Es genial.

Tiros Versátiles

El campo de acción de sus tiros es impresionante. El cañoncito del tanque dispara en 16 ángulos. Sólo hay que tirar siempre mirando con el Direccional. Así, evitás perder energía.

Blaster Master 2 es la continuación del excelente game original para NES 8 bits. Sunsoft hizo un excelente trabajo. Además de ser hiperdinámico, el game tiene jugabilidad casi perfecta. Si sos fan de games de acción, corré a la casa de alquiler de jueguitos.

ARMAS PODEROSAS

Da un Pause para ver las armas especiales con las que contás. Comenzás sin ellas. Juntá ítems en el medio del camino para poder divertirte. Fijate:



Las armas están en la columna de la izquierda. De arriba a abajo, tenemos: tiro triple, misil con search, tiro multidireccional y escudo.

ESTA ATENTO:

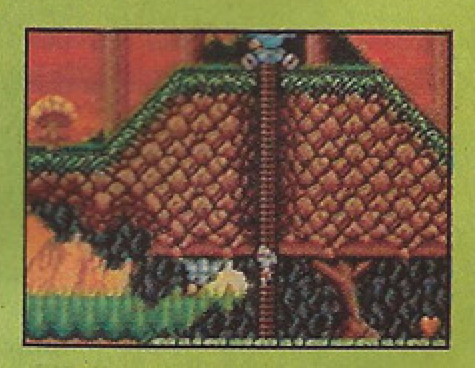
LOS COMANDOS CAMBIAN SEGUN LA VISION DEL JUEGO

PARA SALIR DEL TANQUE USA ↓ + C.

PARA ENTRAR APRETA B, ↓ + C

PRIMERA FASE

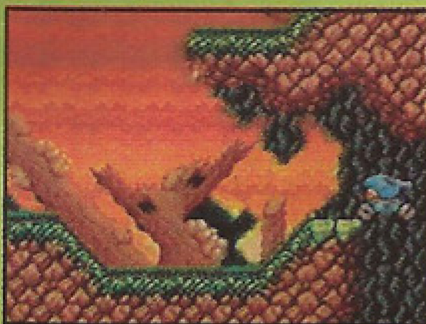
Vos estás en el medio de las montañas. ¡Qué copado! Estaría rebueno si los mutantes no hubieran elegido este lugar para vivir. Esta fase es enorme y llena de detalles: un verdadero retrato del game.



Bajá del tanque siempre que aparezca una escalerita que te sea útil. Hay ítems esperándote.



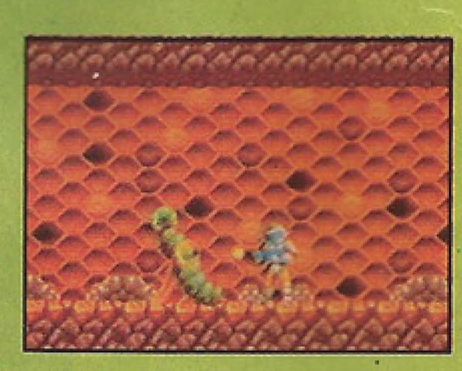
Una vez en posesión de la llave, abrí esta puerta. Un nuevo mundo te espera...



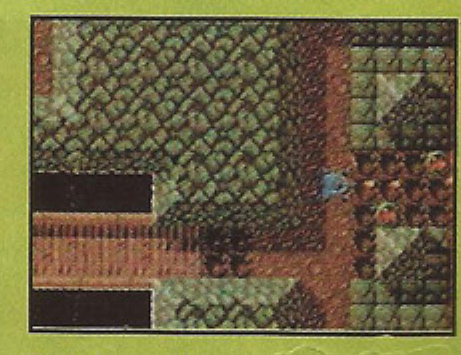
Cuando llegues al final de la línea, saltá con todo para salir en otra pantalla.



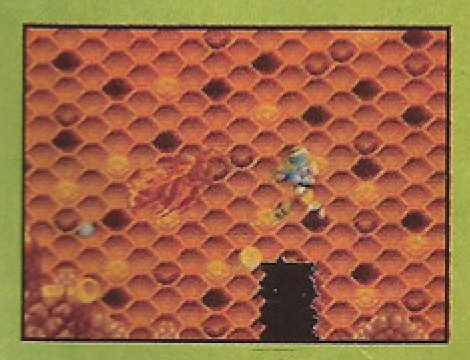
La perspectiva cambió: ahora tu visión es aérea y no lateral.



Un subjefe. Acabá con este pesado para que tu arma se vuelva más potente.



Este laberinto es pura mentira, hermano. Destruí todo lo que aparezca delante tuyo.



Ahora sí, apareció el jefe. Arrasá a esta abejota para ganar la llave de salida.



¡Ufa! Justo encontraste la salida del laberinto. ¿Preparado para la segunda fase?

TAZ-MANIA

Invencibilidad y selección de fases - conectá los dos controles a tu consola. Con el videogame todavía desconectado, apretá los botones A, B, C y Start en el joystick 1 y A, B y C en el joystick 2, todo junto. Conectá el Mega Drive, esperá que aparezca la pantalla de presentación y apretá Start en el control 1. Si todo salió bien, vas a oír un sonido diferente. Entonces, comenzá el game y apretá Start para hacer pausa. Enseguida, apretá B para volverte invencible y C para elegir fases.

TINY TOON

Mapa completo - descubrí varias fases de bonus y fases que no habían sido mostradas por ACTION GAMES. Usá la seña TDQQ QWWW QKQQ QQQW WGRY y vas a ver el mapa completo, con todas las minas descubiertas.

ALIEN 3

Selección de fases - en la Pantalla de Presentación, hacé esta secuencia de comandos con el joystick 2: C, ↑, →, ↓, ← A, →, ↓. Comenzá el juego y, con el Start, hacé pausa en cualquier momento. Ahí sólo tenés que hacer la secuencia C, A y B mientras el game está parado. Apretá de nuevo el Start y saltarás hacia la próxima etapa.

EX-MUTANTS

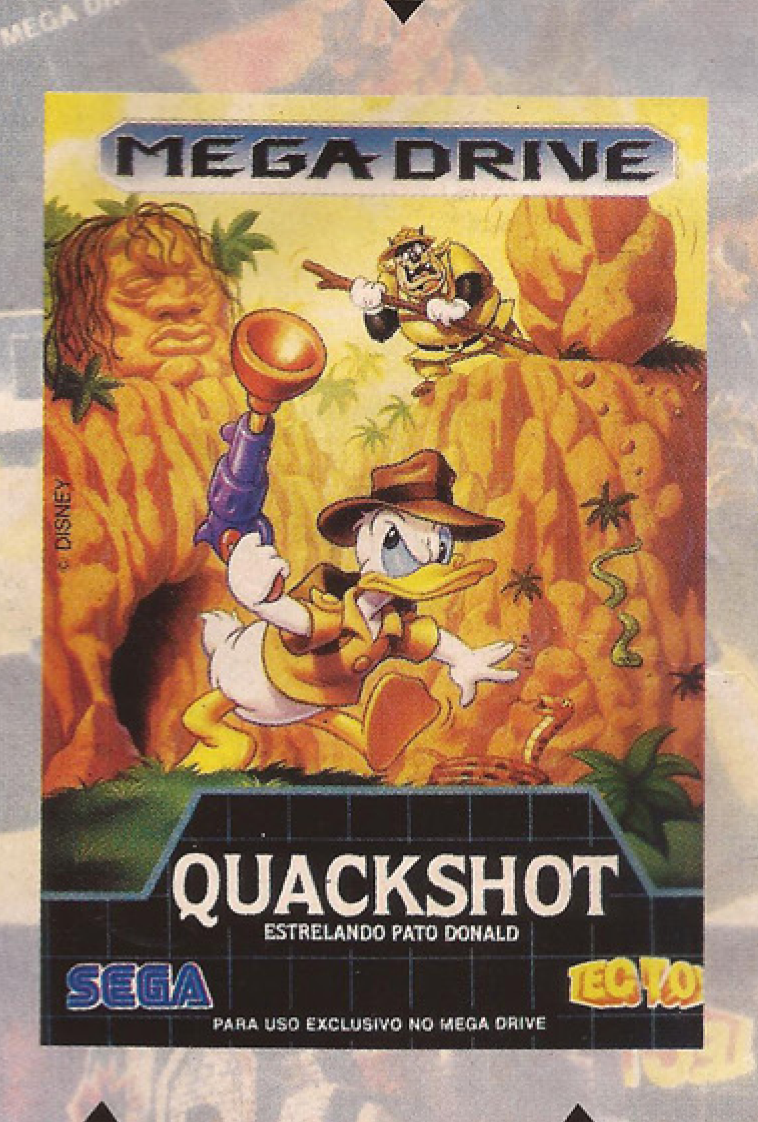
Mil facilidades - este truco sirve para que hagas selección de etapas, aumentar el número de vidas o conseguir armas ilimitadas. En la pantalla de opciones, elegí la Music 5 y el Sound FX 21. Después de eso, iluminá la palabra Exit y apretá A, B y C mientras presionás el Start. Vas a oír a Shannon hablando (dirá Too Easy, o sea: demasiado fácil), y vos tendrás una pantalla de selección de fases donde se pueden, también, conseguir otras facilidades. Pero está alerta: vos sólo podés hacer una elección, ¿OK?



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE.
SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.





1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.



GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



EUROPEAN CLUB SOCCER
Virgin Games

Deporte | 16 Mega | 1 a 8 jugadores





GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

- **A** - cambiar la "X" entre los jugadores
- **B** - dar patada baja/hacer gambeta
- **C** - dar patada alta/cabecear
- **START** - pausar el juego/replay/hacer sustitución/terminar el juego

European Club SOCCER

El fútbol es el deporte de las masas, como se suele decir. Entonces, ¿qué tal un game sobre clubes de fútbol europeos, eh? Si te gustó la idea, andá corriendo a alquilar European Club Soccer, la mejor versión futbolística que apareció para tu Mega Drive. Son decenas de teams de más de treinta países del Viejo Mundo a disposición tuya, con opción hasta de armarles los uniformes. Los gráficos no llegan a la perfección, pero son bonitos y bien logrados. Se pueden hacer un montón de jugadas copadas, pero vas a demorar un poco en dominar todo. Cuidá bien la redonda, pues el juego lo permite: se puede detener con el pecho, cabecear, hacer chilenas, lanzar, etc. Hasta podés elegir el esquema táctico de tu equipo, ¿no es genial? Y la Copa Europea es diez puntos, con hasta ocho jugadores participando de la misma competición. ¡Copado! ¡En fin, si adorás el fútbol, o te gustan los deportes en videogames, ahora mismo conseguite European Club Soccer, man!

DOMINA LA PELOTA

EL JUGADOR QUE ESTA SIENDO PERSEGUIDO POR UNA "X" ES EL QUE ESTA BAJO TUS COMANDOS



Al cobrar una falta, patear o lanzar desde los laterales, elegí dónde querés mandar la pelota, moviendo este blanco por el campo.



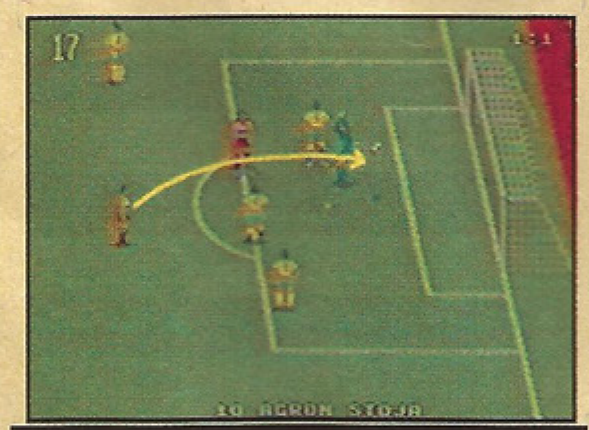
Durante el juego, podés hacer hasta 4 cambios. Es mejor sacar del campo a los que ya recibieron tarjeta amarilla.



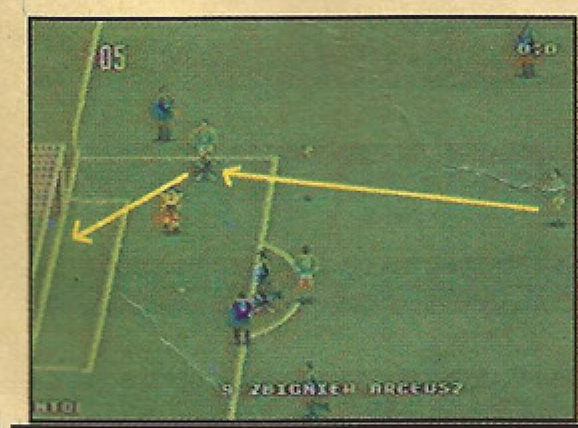
No seas carnicero: una falta muy fea te puede valer una tarjeta amarilla o roja.



Si observás una brecha, intentá esquivar al arquero antes de patear hacia el arco.



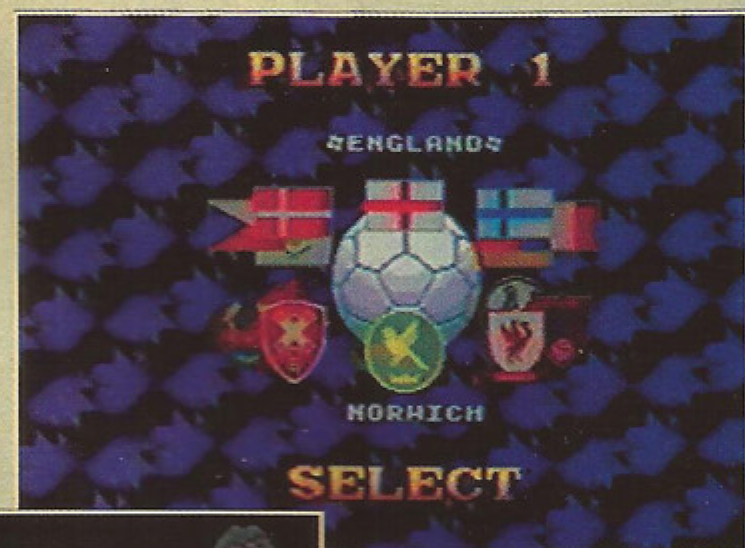
En la intermedia de los adversarios, pateá alto e intentá engañar al arquero.



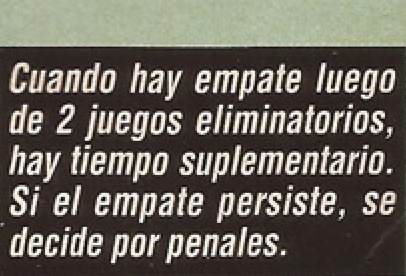
Otra jugada típica: corré hacia la línea del fondo, cruzá hacia el área del adversario e intentá patear de primera.

AMISTOSO O COPA

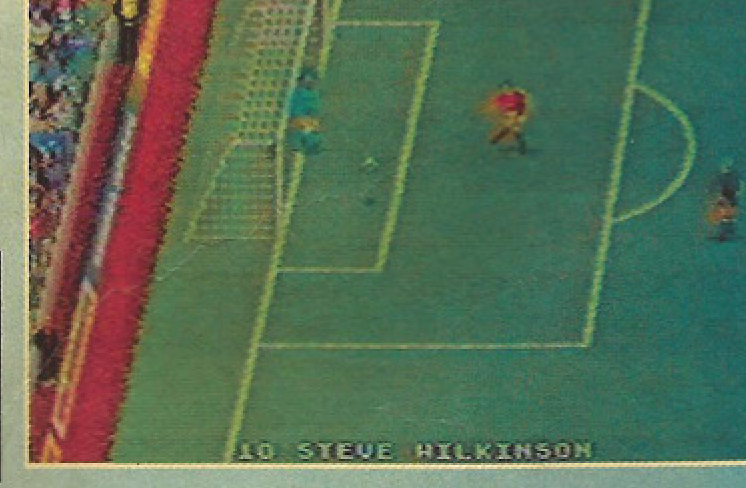
En OPTIONS, el modo Arcade es un simple partido amistoso y el SIMULATION es la Copa Europea, en la que pueden participar hasta ocho amigos, cada uno con un equipo. ¡Sólo faltan papas fritas y gaseosas a montones! Los juegos son eliminatorios, en el sistema ida y vuelta: dos teams se enfrentan dos veces seguidas, sumándose los resultados. Quien haga más goles será el que se clasifique.



Elegí uno de los muchos teams europeos antes del juego...



... y, si querés, podés cambiarle el uniforme, eligiendo los colores de: camiseta, pantalón, medias y franjas.



Cuando hay empate luego de 2 juegos eliminatorios, hay tiempo suplementario. Si el empate persiste, se decide por penales.

ESQUEMAS TACTICOS



Observá el esquema táctico del adversario y elegí un sistema que anule el del enemigo. Se puede jugar con esquema abierto o cerrado.

Intentá anular el juego del adversario, eligiendo 2-4-4, 3-3-4, 4-2-4, 3-3-3-1, 5-2-3 ó 2-3-5.

DECIDI LA DURACION DE LOS PARTIDOS YENDO A OPTIONS. SON DIEZ OPCIONES: DE 4 A 90 MINUTOS

SHINNING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION

Los gamemaníacos que todavía no se rindieron a los encantos de los RPGs, pueden pensar: bueh, otro más de esos juegos aburridos. Pero Shinning Force, tal vez sea la oportunidad ideal para conocer y aprender a gustar de este tipo de games. La versión en inglés, que salió hace poco en los Estados Unidos, está logrando un gran éxito allá. Y mirá que los norteamericanos no son tan fanáticos del género como los japoneses.

RPG Light

Shinning Force puede ser definido como un RPG "light". Todo en él es muy obvio. No corrés el riesgo de elegir un camino errado, o terminar con los burros en el agua y tener que comenzar todo de nuevo. Por esto, es el juego ideal para aprender cómo funciona un RPG. Otro detalle que ayuda mucho son los menúes. Items, magias, acciones, todo está representado por íconos (figuritas).

En general, Shinning sigue la misma línea de los otros RPGs. Vos comandás un guerrero que tiene como misión, para variar, luchar contra las fuerzas del mal. El esquema es conversar con las personas del camino y juntar información para saber qué hacer en adelante. Durante el game, vos vas ganando experiencia, fuerza y nuevos poderes, además de conocer otros personajes que se transforman en tus compañeros.



Las opciones del game están representadas por figuritas. Usá A para abrir estos menúes.



Buscá bien en la ciudad de Runefaust. Prestá atención a los diálogos y no te preocupes: vas a terminar sabiendo qué hacer.

La Historia

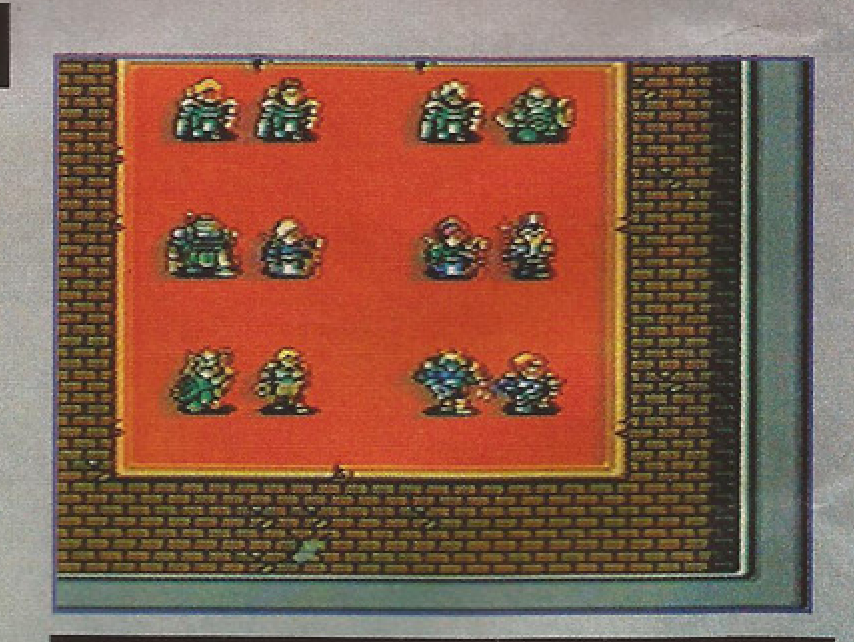
Hace 10 siglos, la tierra de Rune fue atacada por las fuerzas de la oscuridad. El ejército de la luz consiguió echar a los invasores, pero ellos prometieron venganza. El tiempo fue pasando, la paz se instaló en el reino y nadie se acordó más de las amenazas. Hasta que, mil años después, el Señor de la Oscuridad volvió con todas las ganas para convertirse en Rey. El problema es que las fuerzas del bien estaban desorganizadas, y nadie estaba listo para enfrentar los peligros. El único con potencial para esto es tu guerrero, que vos podés bautizar con el nombre que quieras. Visitando los diversos lugares del reino, el guerrero va conquistando adeptos y derrotando enemigos en su cruzada.

Capítulos

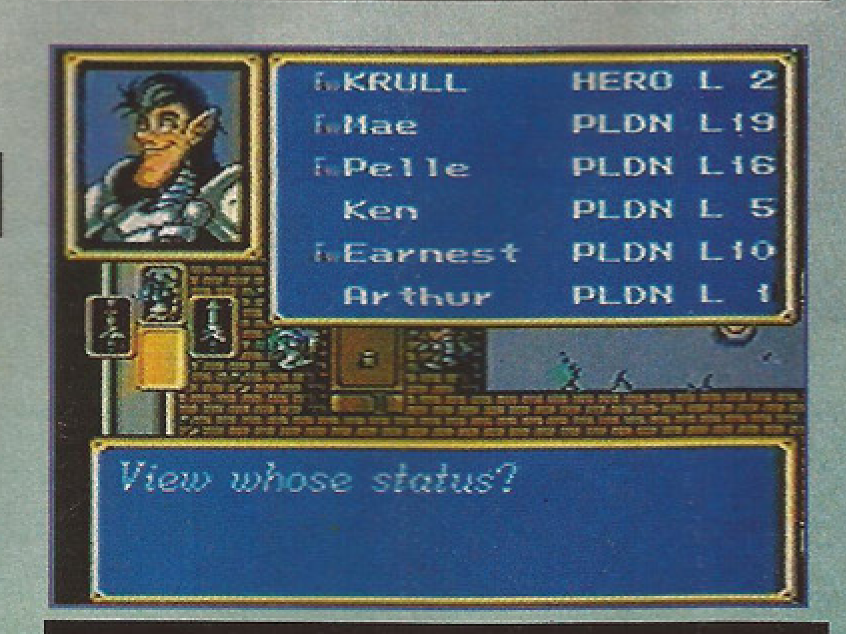
Todo comienza en la ciudad de Runefaust. En ella vos podés caminar a gusto conversar con quien aparezca. Vas a ganar dinero y un arma. Los primeros cinco integrantes de tu tropa, también aparecerán ahí. Enseguida, vas a recibir instrucciones para ir a otro lugar. Y, así, va avanzando el juego: en cada lugar nuevo hay un objetivo para que vos alcances. Al cumplirlo, terminás un capítulo y pasás a la etapa siguiente.



Apenas iniciado el game, conocerás a los 5 primeros integrantes de tu ejército. Estudiá las habilidades de cada uno en el cuadro de al lado.



En todas las ciudades existe un cuartel general de tu tropa. Y es allí donde vas a reclutar o cambiar los personajes para la misión siguiente.



En el cuartel podés verificar la situación de cada personaje. Analizá muy bien a cada uno antes de hacer una elección. Si te equivocás, podés terminar mal en las batallas que siguen.

LOS CINCO PRIMEROS COMPAÑEROS



KEN
Es un centauro (medio hombre, medio caballo).



LUKE
Otro guerrero valiente.



TAO
Tiene magia negra, que usa en los ataques.



LOWE
Curandero, hace magia blanca.



HANS
Arquero, para ataques a distancia.

Esquema de las Batallas

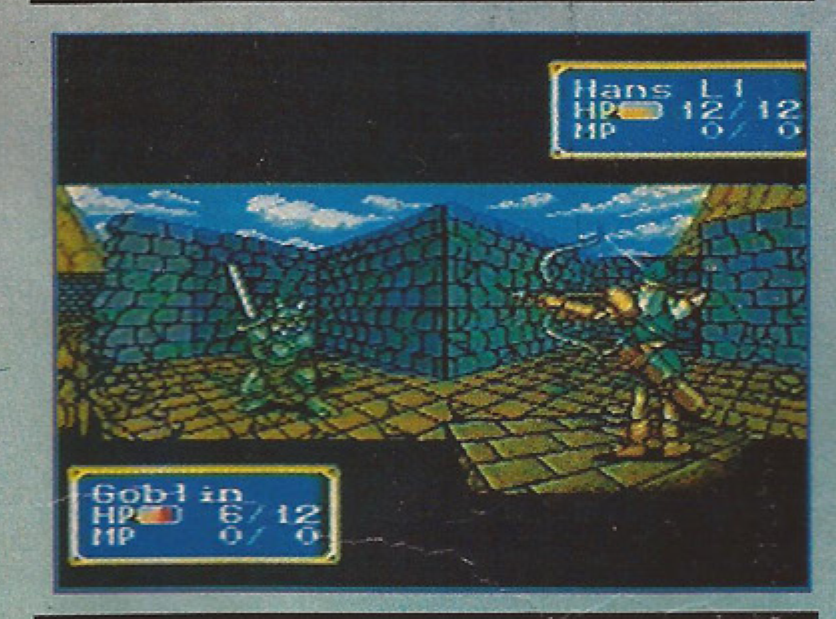
Cada vez que entrás en un lugar nuevo, para comenzar una misión, vas a ver que tu campo de acción está limitado. Sólo podés caminar en el lugar delimitado por los cuadraditos oscuros.

Para salir de ahí, tenés que luchar contra los enemigos que están en las proximidades.

Aunque sea fuerte, tu guerrero principal no debe usarse de inmediato en una batalla: si muere, es Game Over. Otro personaje cualquiera debe hacer de conejito de Indias y enfrentar al adversario. La propia computadora elige el personaje que enfrentará al enemigo, llevándolo al frente de batalla. Vos podés decidir si querés o no usarlo. Si no querés, la computadora elegirá otro.



Cuando la computadora elige a alquien para la batalla, apretá A y elegí: Stay (permanecer), Atack (salir a luchar), Magic o Item (para usar magia o ítem).



Cuando vos atacás algún enemigo, aparece este tipo de escena. Después, el juego muestra quién ganó y cuántos puntos de experiencia adquirió tu personaje.

NO DEJES DE LEER EL MANUAL. UN RPG ESTA LLENO DE DETALLES Y VOS TENES QUE APRENDERLOS MUY BIEN.



¿Querés saber qué hay delante tuyo? En cada capítulo podés consultar mapitas como éste y ubicar, en los puntos rojos, dónde están los enemigos.

ESTRATEGIA PARA LOS COMBATES

Para conquistar nuevas regiones en el mapa, tenés que enfrentar, uno por uno, a los soldados del ejército enemigo. Este movimiento de tropas, el computador lo hace solito y hasta parece un juego de ajedrez. Sólo después de hacer la limpieza, se puede seguir adelante. Las primeras batallas no son difíciles, y podés aprovecharlas para fortalecer tus personajes. Al final, es en los combates que ellos ganan más experiencia y, más adelante, reciben magias y otras habilidades. Así, seguí esta estrategia:

1. Para el primer contacto, elegí un personaje fuerte, que no sea el principal. No corrés el riesgo de llevar la peor parte y tenés la ventaja de probar la fuerza del enemigo.

2. Si te das cuenta de que el adversario es flojito, retirate de la batalla y volvé enseguida. En el segundo intento, poné un personaje más debilucho a luchar con él.

3. Si un personaje débil consigue ganar una lucha, sale fortalecido. Y, así, podés ir equilibrando la fuerza de todos tus personajes, inclusive la del guerrero principal, que debe ser cuidado permanentemente.



EX-RANZA/Gau

Aventura | 8 Mega | 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

EX-RANZA

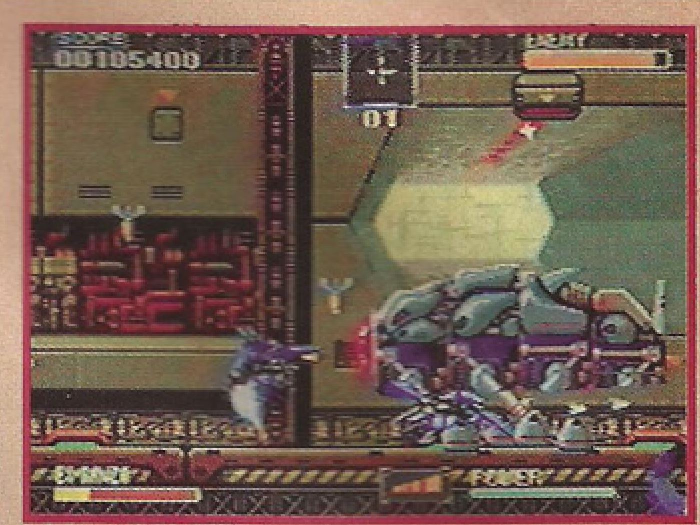


En este corredor futurista, reventá los seis perros mecánicos, sin escapar de ninguno.

¿Te acordás de Turrican? Bueno, Ex-Ranza es una versión bastante mejorada de este game dinosaurio, que acaba de ser presentada por la soft-house Gau. Vos comandás un robot grandulón que vuela y tira para todos lados, acompañado por una moto que es tan fiel como la zorrita Tails. Es un clásico juego espacial: una fase, un jefe, otra fase, otro jefe, y así. La gran diferencia es que aparece un número en lo alto de la pantalla que indica cuántas bases enemigas te falta reventar. Además de eso, los gráficos son muy lindos, en los escenarios de fondo y en otros detalles.



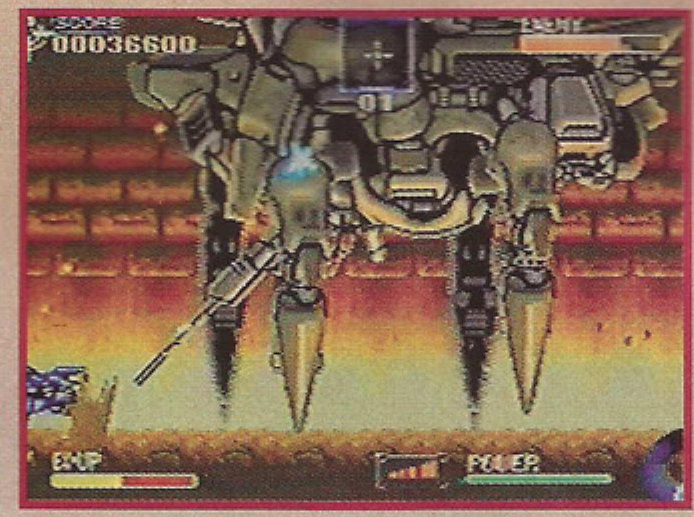
En la fase 1, destruí seis bases enemigas, pero quedate siempre protegido tras las dunas.

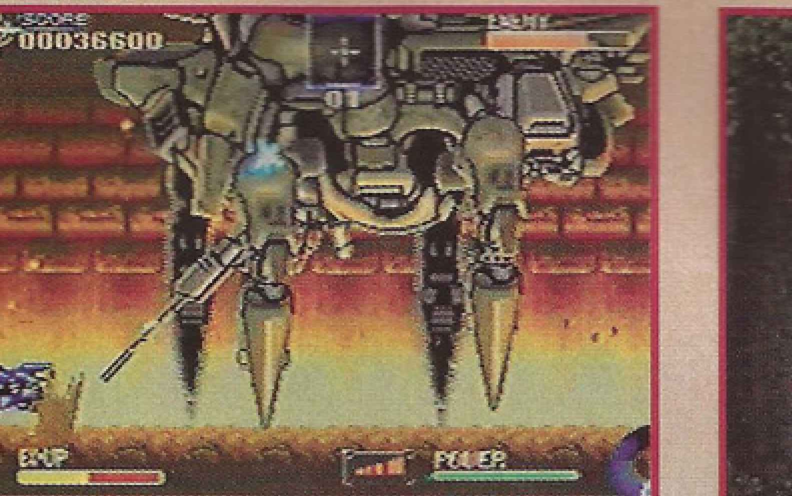


Después, terminá con este jefazo-hormiga, acertándole al ojo varias veces.

Tiroteo Visual

Este juego es un festival de rayos, tiros, balas, explosiones y hasta algunos defectos de sprite (nada comprometedores). Todo esto aparece y desaparece a alta velocidad. ¡Pobres nuestras retinas! Estudiá las principales mañas para poder ganar en Ex-Ranza.





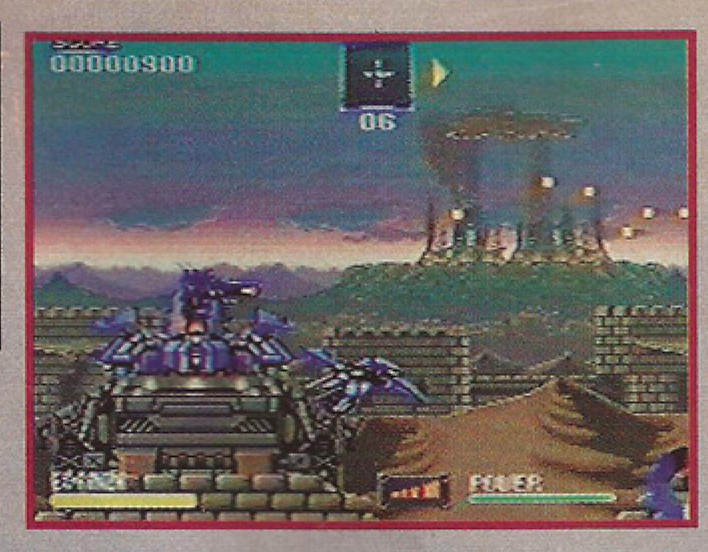
Jefe de la fase 1: destruí las piernas, después el hocico y, por último, la cabeza de este monstruote. Quedate en el ángulo de la pantalla, esquivando los rayos y los misiles.

En esta pantalla en medio de la selva, fijate en las bolitas rojas que aparecen en las ramas de los árboles. Recargan todo tu medidor de energía.

COMANDOS

A - tiro hacia atrás	↓ - entrar en la moto
B - usar arma especial	↓ ↘ o ↓ ↙ llamar moto
C - tiro hacia adelante	
↑ - volar	↓ - dar salto con la moto

En algunas fases aparece un generador para recargar toda tu energía. Basta apoyarte y llenar el tanque.



Cuando vos combatís usando la moto, es ella la que pierde energía y no vos. Pero si el marcador de ella queda en cero, chau: te morís.



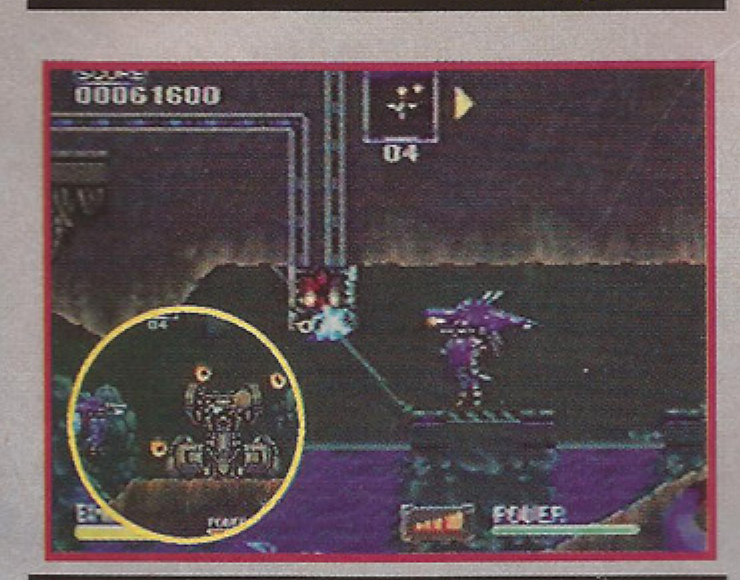
NO PIERDAS DE VISTA EL MEDIDOR DE VUELO, EN EL ANGULO INFERIOR DERECHO. CUANDO LLEGA AL PUNTO ROJO, TE CAES. ¡CUIDADO!



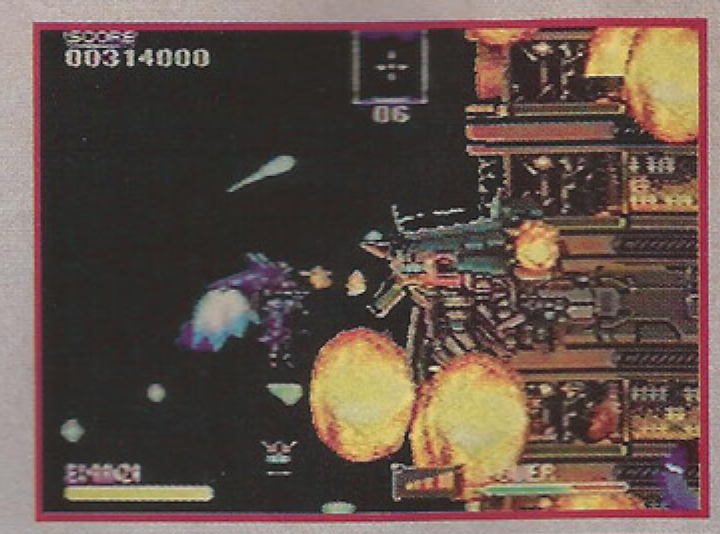
En la fase 2, el agua verde quita energía. Andá surfeando sobre la moto, ¿OK?



Jefe de la fase 3 - Escapá para un lado y para otro, tratando de acertarle en el ojo.



En la caverna de la fase 2, terminá con estas cajas y desactivá los cañones que están en las paredes.



En esta fase nocturna, usá las plataformas y volá para reventar las bases adversarias.

ECCO THE DOLPHIN/Sega			
Aventura	Sega CD	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Ecco THE DOLPHIN

El delfín más simpático del planeta está de vuelta. Después de la genial versión de Ecco en cartucho, Sega está presentado el game para CD-ROM. Como el juego ya era simplemente perfecto, no había mucho para mejorar. El aspecto visual continúa siendo deslumbrante y el esquema es el mismo. El sonido ganó calidad de CD y obtiene un "10" con compositores como Jean-Michel Jarre. Es una invitación a viajar por las profundidades de la música.

Un temporal histórico devastó las aguas del océano, matando a muchos peces. Ecco se perdió, así como sus amigos delfines. Tu misión es ir detrás de ellos. Pero no será fácil. Hay un laberinto más loco que otro. Y para encontrar la salida vas a tener que andar mucho. O mejor dicho, nadar mucho...

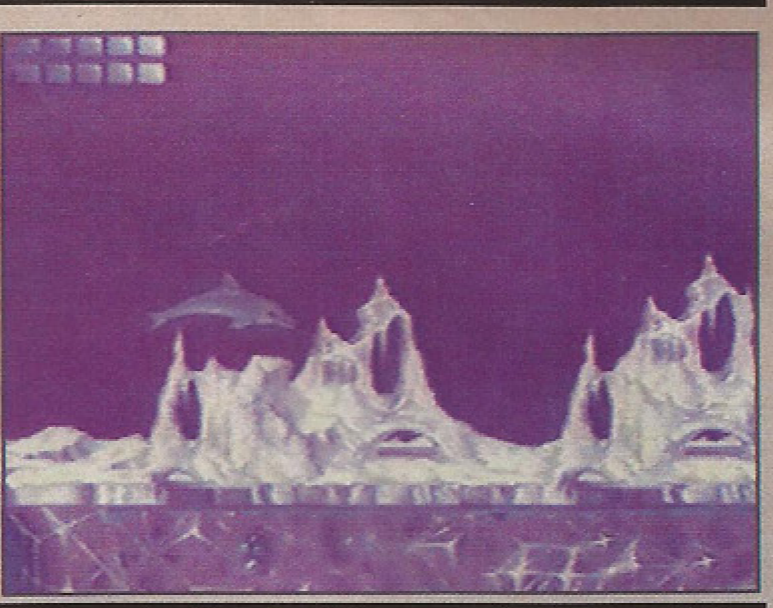
Profusión de Detalles

Sega se gastó toda con Ecco. Los detalles de cada pantalla son totalmente copados. Echá un vistazo y fijate que el color del mar cambia de tonalidad, de acuerdo con la profundidad en la que te encontrás (como es en la realidad): cuanto más oscura sea, más hondo estás vos. ¡Maravilloso!

Ecco es casi una aventura. Mezcla acción con RPG en dosis perfectas. No es un game para alquilar. Tenés que comprarlo. Y si la versión en cartucho no se queda muy atrás de la de CD, el precio compensa: el CD es más barato que el cartucho. Embarcate en este juego y navegá por las profundidades del océano encantado de Ecco, The Dolphin. Es una fiesta para el espíritu.



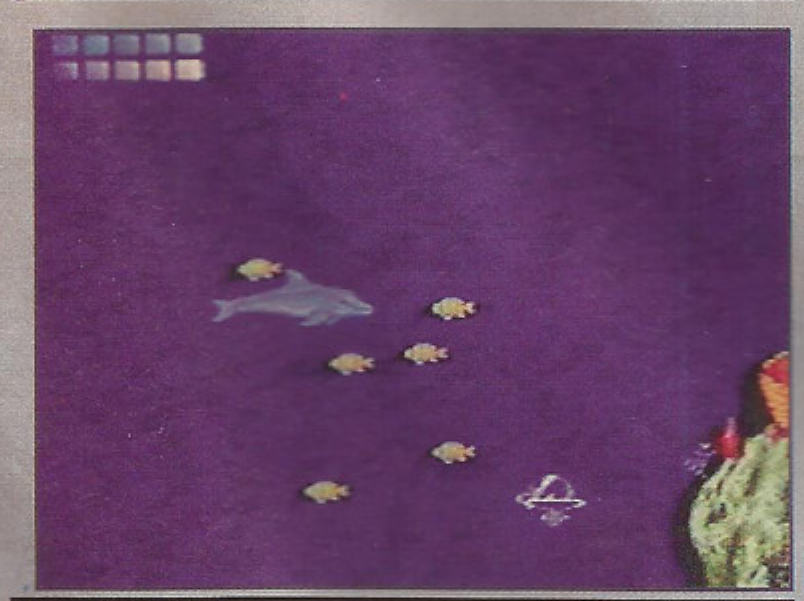
Fase 2 - Pasá con maña por este pulpaso. Tratá de ir por el medio para no tener sorpresas desagradables.



Fijate qué vista. Aquí, Ecco se desliza en el hielo y salta entre los bloques de los ventisqueros. ¡Lo máximo!



Golpeá estos cristales para liberar el acceso a la salida de fase.



Controlá la energía por el marcador gris, en el ángulo superior de la pantalla. Comé pececitos o la comida gris del interior de las ostras.

PASSWORDS

Para acceder a la pantalla de passwords, al comienzo del juego, andá hacia la izquierda. Anotá los códigos para las 11 primeras fases.

Fase 2: WVQIQDCK	Fase 3: CSTPFADK
Fase 4: SFMULKAY	Fase 5: EQUSREFG
Fase 6: GHEEKTEC	Fase 7: ERHIOTEV
Fase 8: UKCXNTEN	Fase 9: MKYAOTEF
Fase 10: MXABOTEV	Fase 11: IDGTKTER

LOS PASSWORDS SON PERSONALIZADOS. ¡ESTOS SON APENAS ALGUNOS DE LOS POSIBLES CODIGOS!

APRETA "A" PARA HABLAR CON EL PUBLICO. PUEDE PROPORCIONARTE INFORMACIONES IMPORTANTES.

THE FLINTSTONES

Selección de fases y energía ilimitada - En la pantalla de presentación, apretá juntos los comandos ↙ + B + Start. Aparecerá una pantalla oscura con el mensaje Stage 1. Para cambiar de fase, basta usar el Direccional hacia los lados en esta pantalla. Para tener vida infinita, apretá ↑ + B + Start en la pantalla de presentación. Comenzarás el game con energía ilimitada. Pero cuidado: si te caés en un agujero, perdés una vida.

X-MEN

Selección de fases - Prestá atención a este truco complicadito. Conectá tu Mega solamente con el joystick 1 enchufado. En la pantalla de presentación, presioná ↓ + B + C y, después, Start. Cuando aparece el rostro de Magneto en la pantalla, sacá el joystick de la entrada 1 y conectalo en la entrada 2, apretando Start. Después de esto, reubicá el control en la entrada 1 y apretá Start para elegir el nivel de dificultad y completar el truco. Iniciando el juego, andá hacia la derecha hasta que aparezca una pared con 8 paneles. Cada panel corresponde a una fase. Elegí la fase que quieras, agachate frente al panel correspondiente y apretá C. Usando este truco, cada vez que apretes Start, tu Mutant Hability y Energía se completarán.

CHAKAN

Códigos para el Game Genie - Ahora nada te impedirá tener éxito en este juego. Para tener invencibilidad, usá el código RLGA-TA4C. Para usar las magias sin precisar pociones (¡qué copado!) usá ALJA-WA74 ALJA-WA8J.

TEST DRIVE 2: THE DUEL

Pantalla secreta de opciones - Con esta maña, podés tener acceso a una pantalla de opciones secreta y hacerte una fiesta. Comenzá normalmente el juego. En el momento que quieras, presioná ↓ + B + C para hacer que aparezca la pantalla. Recordatorio: la Ferrari es la máquina de mejor aceleración. ¿OK?

BUBSY / Accolade			
Acción	16 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Espantoso: Bubsy, de Mega Drive, es igualito al Bubsy del Super NES, que recibió nuestro sello especial. No es exageración, muchachos: el juego es idéntico para las dos consolas. Y, esto, está rebueno. Por eso mismo, no vamos a repetir el sello.
Para los que no esten al tanto, Bubsy es un gato muy malandrín y lleno de swing. Da grandes saltos en pantallas largas y complicadas, llenas de colores, subidas y bajadas, y enemigos. Bubsy es tan rápido que se parece a Sonic. En realidad, todo el game es un "Sonic cover", ni más ni menos.

Parece sin Fin

Este game tiene 16 Mega de memoria. Los gráficos son una masa, con sonido y música genial. Los movimientos son diez puntos y super graciosos. Ahora, el problema es el desafío: es terrible, con fases para regalar, todas difíciles. Pero el juego tiene un clima de muy buena onda y esto ayuda mucho.

De Cabo a Rabo

En nuestra edición Número 18, dimos Bubsy de SNES hasta la octava fase. Si tenés dudas hasta esa fase, basta que mires ese artículo. Ahora, te damos de regalo las dieciséis fases completas, con todos los passwords. ¿Contento?

Lo básico sigue siendo igual: reventá a los conejos saltándoles encima y juntá la mayor cantidad de ovillos que consigás. Caé planeando siempre para no perder vidas y está atento a las pilas de ítems que aparecen. Cada fase tiene diez minutitos para ser completada. Al final de cada fase, tocá el círculo y aprovechá la lluvia de ovillitos.

COMANDOS

A	salto bajo	C + ←	mueve la pantalla para la izquierda
A + ↑	planear	↑	mueve la pantalla hacia arriba o entra en pasajes y teletransportadores
B	salto alto		
C + →	mueve la pantalla para la derecha	↓	mueve la pantalla hacia abajo

FASE 1 (JSSCTS)

Entrá en las cavernas, que son verdaderos atajos, subí en los tejados de las casas y juntá muchos ovillos.

FASE 2 (CKBGMM)

En el comienzo de la fase, bajá el primer barranco a la izquierda y tomá una vida extra. Pero andá más hacia abajo y encontrá otra vida. Empujá cualquier palanca que aparezca en el medio del camino.

FASE 3 (SCTWMN)

Vas a enfrentar dos jefes iguales al mismo tiempo. Detalle: agarrá una vida extra en una cascada, ¿OK?



Dale dos cachetadas a cada uno de los ovillos de arriba cuando estén abiertos y no dejes que los ovillos colgados te toquen.

FASE 4 (MKBRLN)

Es un enorme parque de diversiones. Saltá encima de los helados y juntá algunos ovillos disfrazados en los estantes de las casas de juguetes. En una de las puertas, hay una fase de bonus escondida.



Subí en esta nave y juntá ovillos en el cielo.

BUBSY ES TODO UN PERSONAJE. SI VOS DEMORAS EN JUGAR, EL PEGA GOLPECITOS EN LA PANTALLA PARA LLAMAR TU ATENCION.

FASE 5 (LBLNRD)

Es el mismo parque de la fase anterior. Pero aparecen unos enemigos más: ¡hot-dogs saltarines! Continuá cortando camino por las entradas de la montaña rusa.



Subí esta hilera de plataformas y tomá una vida extra.

FASE 6 (JMDKRK)

Continuá utilizando los atajos y andá siempre por arriba: es más seguro. Aquí también hay fases de bonus: basta elegir la entrada correcta.

FASE 7 (STGRTN)

Pantalla del tren. Empujá cajones hacia arriba de los monstruitos y llegá pronto a la locomotora.



Entrá en el vagón para llenar el marcador de ovillos.

FASE 8 (SBBSHC)

Idéntica a la fase anterior. Continuá reventando a los maquinistas molestos encima de la locomotora.



Buscar es el alma del negocio: encontrá esta camiseta de invulnerabilidad sobre el vagón de las jirafas.

FASE 9 (DBKRRB)

Zzzz... Esta es idéntica a las dos fases anteriores. Fuerza, querido lector... ya estás por llegar... zzz...

SUBFASE DAS FASES 7, 8 E 9

Esta es una etapa extra que aparece en las fases 7, 8 y 9. Para entrar en las subfases, empujá la palanca que está en la locomotora.



Caé en los agujeros de las toperas, entrá en los laberintos subterráneos y hacé la limpieza.

FASE 10 (MSFCTS)

En esta fase es mejor ir en balsa. Pero ¡cuidado con los peces, tortugas y cocodrilos!



Fijate: una camiseta de 2 vidas extras. Andá por el subsuelo, saltando de bloque en bloque, y agarrá este ítem.

FASE 11 (KMGRBS)

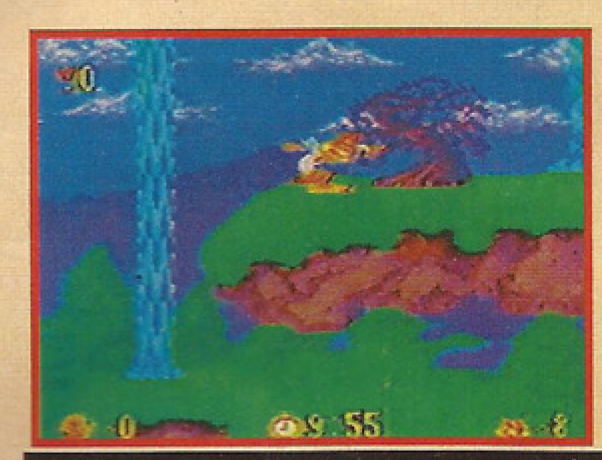
¡Oh, no! La fase 11 es igualita a la fase 10. ¡Y la 12 también lo será!



Lo mejor aquí son las plataformas con hélices hacia abajo: te ayudan mucho.

FASE 12 (SLJMBG)

Aquí, casi todo ya lo viste en las dos fases anteriores.



Cuidado, que no todo en el escenario está de adorno: los árboles retorcidos, como éste, matan al instante.

FASE 13 (TGRTVN)

¡Esta hasta tiene una fase de bonus para darte un descanso! Pero la cosa sigue idéntica hasta la fase 15. Poné tu piloto automático.



Estas arañas no juegan. Evitalas.

FASE 14 (CCLDSL)

Continuá saltando de árbol en árbol, como un pajarito.



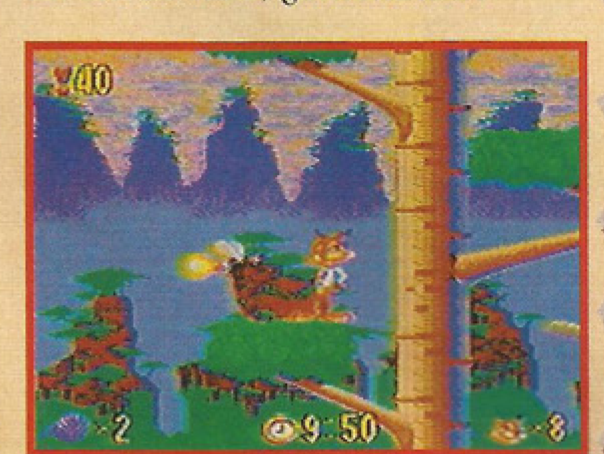
La fase de bonus está en esta entrada. ¡Entrá enseguida!

ITEMS

	Vale 25 ovillos		Libera un montón de clavitos fatales
	Vale 25 ovillos		Da el número de vidas extras indicado
	500 valen una vida extra		Escudo temporario
	Vale un resbalón		Invulnerabilidad temporaria
	Sólo estorba tu camino		Marcador de pantalla

FASE 15 (BTCLMB)

Hacé de cuenta que no cambiaste de fase, ¿entendido?



En esta fase te enfrentás con criaturas terribles, como estas luciérnagas.

FASE 16 (STCJDH)

Aquí, por fin, el heroico lector ha llegado. Estás en una base espacial, en la que los pasajes están disfrazados de teletransportadores. Cuidado con los líquidos rojos, porque tocarlos es perder una vida. Hay también una fase de bonus.



Bajá por este agujero y continuá caminando por fuera de la nave.

CAE SIEMPRE PLANEANDO, PORQUE CAER DE LUGARES MUY ALTOS TE QUITA UNA VIDA

BUBSY NO TIENE CONTINUES. POR ESO JUNTA TODAS LAS VIDAS EXTRAS QUE APAREZCAN.

COOL SPOT

Saltá fases - Una maña copada para que puedas saltar de fase en cualquier momento de este game. Apretá Start y hacé el siguiente código con el control 1: A,B,C,B,A,C, A,B,C,B,A y C. Una especie de bocina indicará que el truco funcionó. De ahí, aparecerá la frase "Level Completed". O sea: preparate para la próxima fase. ¡Simplemente... lo máximo!

ROAD RASH 2

Moto más potente en el nivel 1 - ESte código permite que te compres la moto más potente (¡y la más cara!) enseguida de la primera prueba. Anotá: ØSV3 11FF.

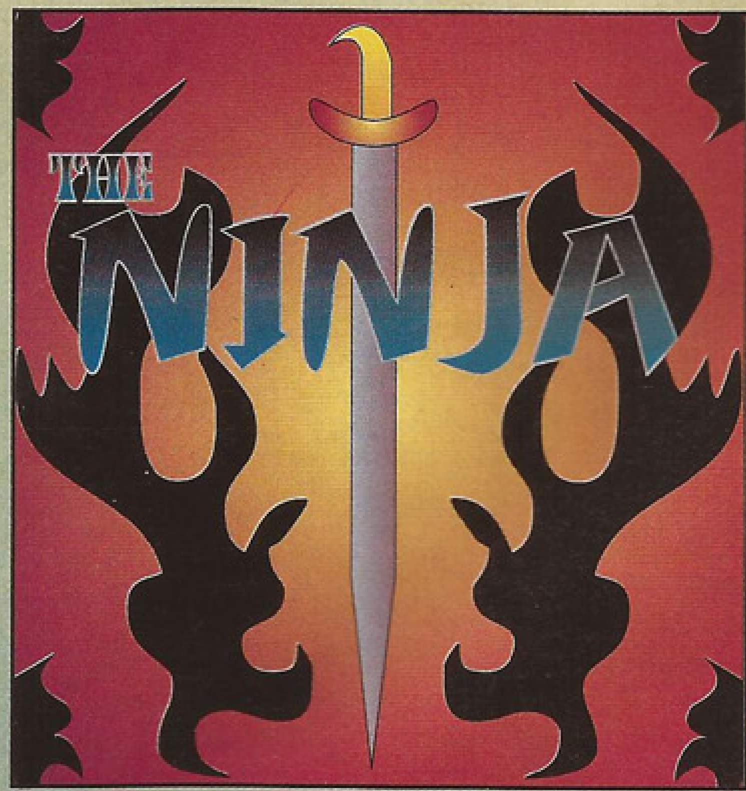
ROLO TO THE RESCUE

Nueva pantalla de opciones - ¿Problemas con el game del simpático elefante? Este truco buenísimo hace que tengas acceso a una nueva pantalla de opciones. En la pantalla de presentación, apretá ↗ , A y C. Dejá los tres botones apretados y apretá Reset. Cuando vuelva la pantalla de presentación, soltá los botones y apretá B. Aparecerá una nueva pantalla de opciones. Con ella, vas a poder abrir el mapa, tener vidas infinitas, invencibilidad, etc. Una linda ayuda, ¿no?

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwords - Digitá MANSELL y corré siempre sin necesidad de pasar por la clasificación. Si querés una Lotus poderosísima, entrá con SLUGPACE. Tu máquina irá de 0 a 100 km en pocos segundos ...





Gyokuro es un villano muy malo, que envió su ejército ninja para reprimir al pacífico pueblo del país de Ohkami, raptó a la princesa y la encerró en el sótano del castillo. Vos sos el valiente Kazamaru, un guerrero armado solamente con sus flechas ninjas, y tenés que derrotar al malvado Gyokuro. Esta es la historia de The Ninja, reciente presentación de Sega para tu Master System. El juego es de 1986 y el sonido del cartucho deja que desear. Pero los gráficos son buenos y es un game de aventura divertido. Si te gusta el género, vale la pena probarlo.

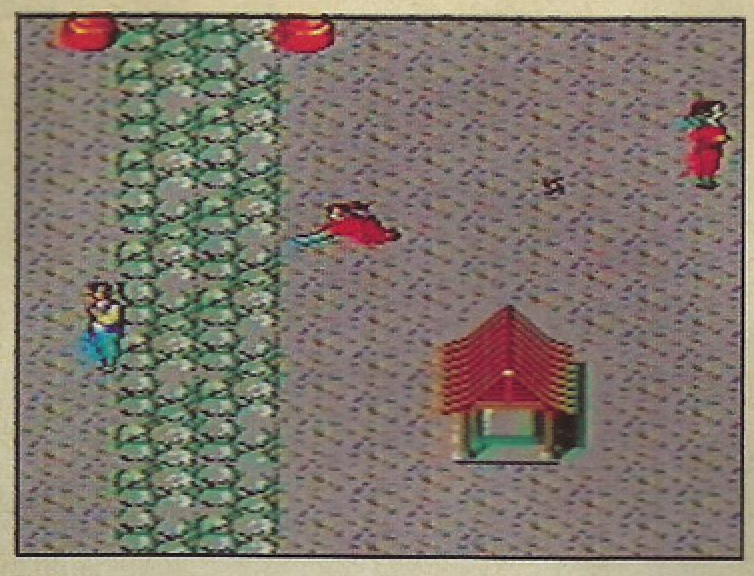
Trece desafíos

The Ninja tiene trece fases. Hay que tirarle al montón de ninjas y a todos los objetos que aparecen por el camino. Pero para llegar al calabozo de la princesa y salvarla, tenés que encontrar cinco pergaminos verdes.

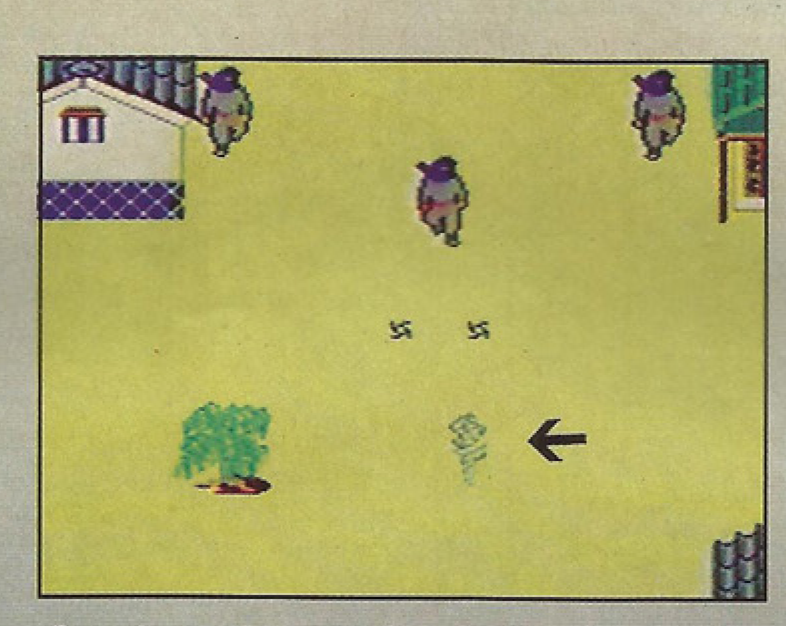


Al final de cada fase, tenés que enfrentar este jefe "ajo". Pero el tipo es fácil de reventar.

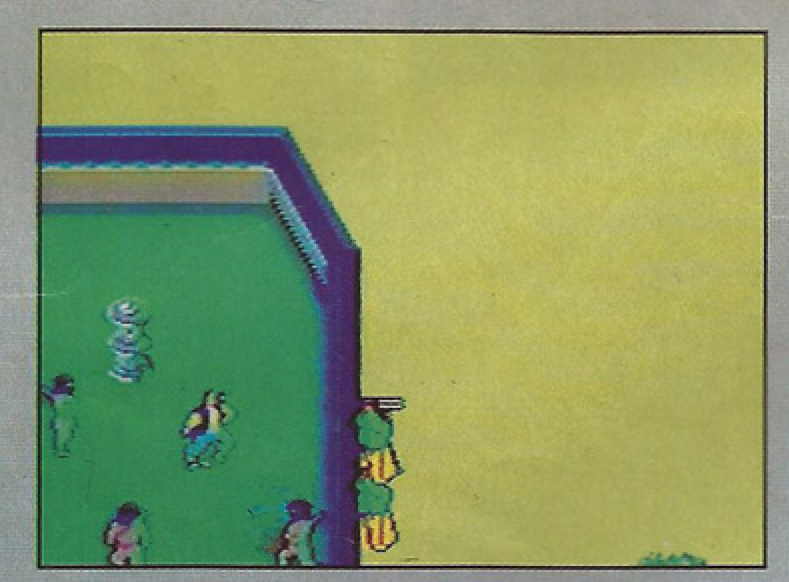
CUIDADO CON ESTE JUEGO "AMARRETE": TENES SOLO 3 VIDAS Y NINGUN CONTINUE



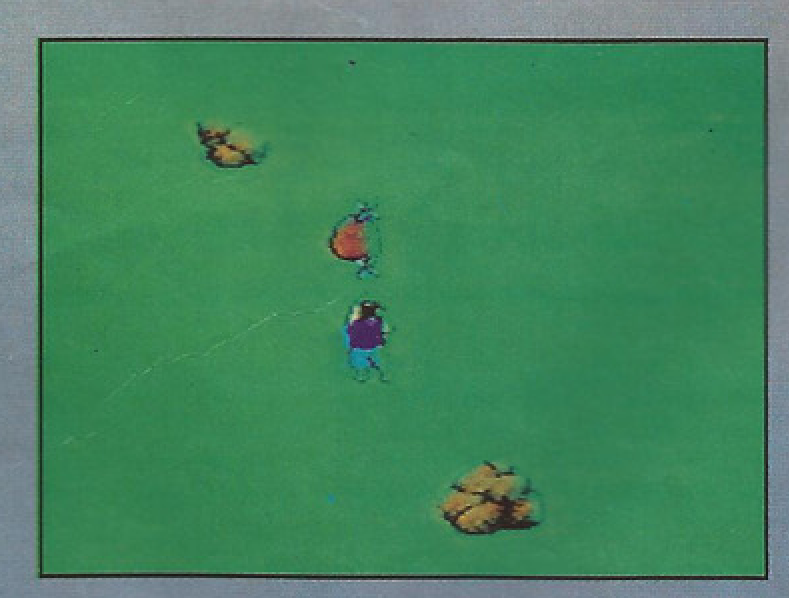
Algunos ninja se quedan escondidos detrás de las casas. Cuando pasás, te salta encima. Si esto ocurre, usá los botones para desaparecer.



Cuando se te vienen un montón de ninjas con ganas de agarrarte: desaparecé y salí a mil por hora, transformándote en remolino.



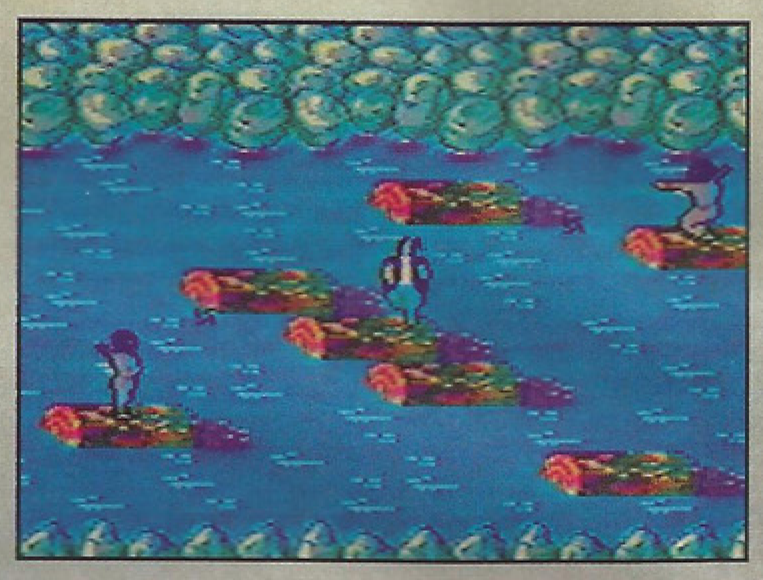
Tené cuidado al entrar en jardines como éste, ya que podés ser acorralado por una banda de ninjas. Por eso, si aparece uno, escapá rápido.



En la fase 1, mandá tiros contra el ninja que estaba transformado en roca y tomá un pergamino verde.



En la fase 4, quedate tirando contra la estatua de la izquierda hasta que aparezca otro pergamino verde.



Esta fase del río es muy extraña: ¡no conseguís caerte al agua! ¡Re-fácil! Entonces, saltá de tronco en tronco para esquivar los ataques enemigos.

PERGAMINOS MAGICOS

Dentro del Castillo de Ohkami, están escondidos pergaminos mágicos de tres clases diferentes. Tenés que buscarlos siempre en lugares inesperados. Por esto, buscá bastante. Todos dan poderes especiales.

Pergamino rojo	aumenta el poder de tus tiros
Pergamino azul	aumenta la velocidad de tu corrida
Pergamino verde	juntá cinco para encontrar el camino hasta la prisión de la princesa

COMANDOS

1	tirar en cualquier dirección
2	tirar hacia adelante
1 + 2	desaparecer

POPULOUS / Tecmagik

Estrategia | 1 jugador

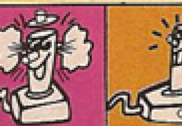



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AGAQ GAMES

POPULOUS

Este game es un clásico de estrategia que ahora aparece en una presentación de Sega, para tu Master System. Y la versión es tan buena como la de 16 bits. En Populous, vos sos dios (eso mismo, un dios) y tu misión es ayudar a que la población buena de cada mundo (llamada Walkers) viva bien, construyendo ciudades y plantaciones. Pero hay Walkers malos (controlados por la computadora) que intentarán arruinar todo. Para ellos, tenés que mandar inundaciones, terremotos y otras desgracias.

Construyendo Pueblitos

Para realizar tu misión, disponés del poder Manna, que aparece en el marcador superior e indica cuántas intervenciones divinas podés hacer. La primera tarea es, siempre, aplanar el terreno de la fase para que los walkers buenos puedan construir casas y plantaciones. A veces, vas a tener que colocar tótems (llamados Papal Magnets) para reunir a tus walkers. Pero, a medida que los pueblitos comienzan a prosperar, aparece la pandilla que echa todo a perder: vos tenés que debilitarlos al máximo. En un determinado momento, walkers buenos y malos se enfrentarán en un Armageddon. Vos sos quien decide cuándo se va producir este desastre general. Y para ayudarte, tenés el Info Shield: éste te muestra el tamaño de la población de buenos y de malos. Sólo te conviene elegir Armageddon cuando haya una mayor cantidad de buenos.

APRENDE LOS SIMBOLOS


Sirve para aplanar. Presioná A + ↑ para levantar la tierra y A + ↓ para rebajarla.


Transforma al líder en caballero con poderes destructores.


Crea pantano que reduce la tierra de los walkers malos y los engulle.


Sirve para hacer pause en el juego.

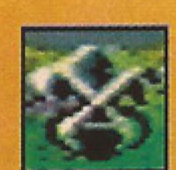

Construir casas y aumentar la población.


Crea volcanes que arrasan la tierra de los malos.


Es el Papal Magnet del Bien.


Buscar instalaciones del Mal para invadir y reconstruir.


Crea crecientes que ahogan a los malos. Cuidado con ahogar también a los buenos.


Es el Papal Magnet del Mal.


Tus walkers cosechan y construyen juntos.

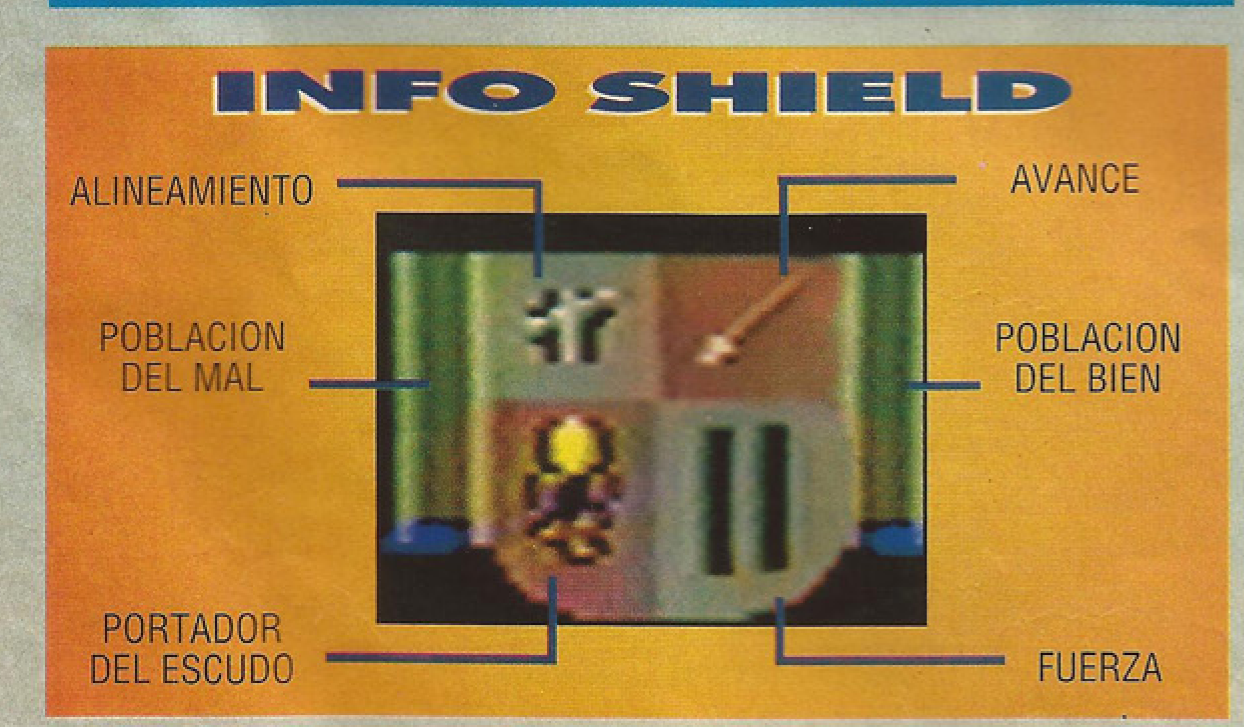

Desata el Armageddon, la guerra final entre buenos y malos.


Desplaza un Papal Magnet del bien y a su líder.

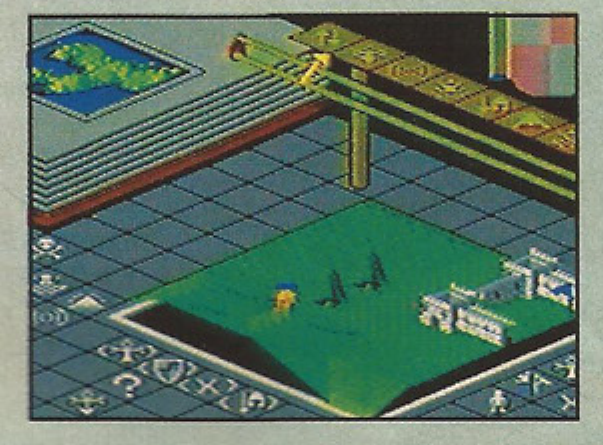

Provoca terremoto y arrasa el terreno de los walkers malos.

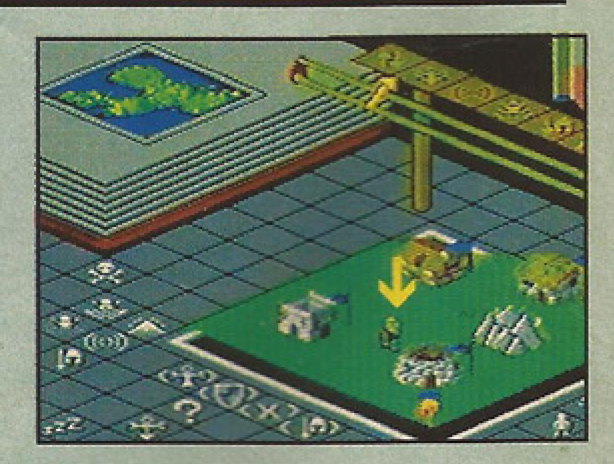

Brinda información importante sobre los walkers buenos.

ES CASI IMPOSIBLE JUGAR POPULOUS SIN EL MANUAL. NO TE VAYAS A CASA SIN EL, PORQUE EL GAME TIENE DEMASIADOS ICONOS¿OK?

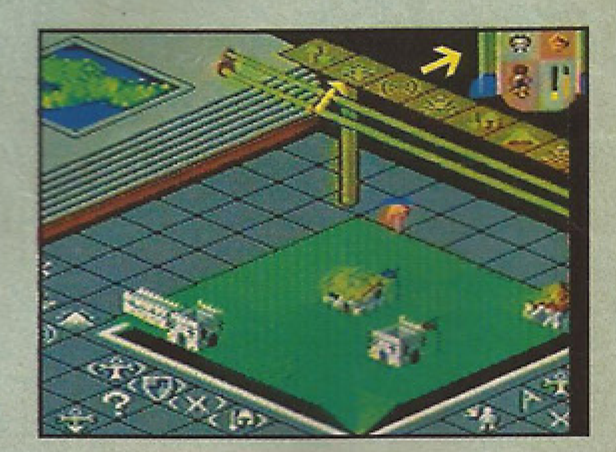


LAS INSTALACIONES DEL BIEN POSEEN BANDERAS AZULES Y LAS DEL MAL TIENEN BANDERAS ROJAS


El truco del juego es aplanar muchas tierras para extender tus instalaciones.


Los walkers buenos van construyendo ciudades y plantaciones.


Los caballeros del Bien atacan y queman las zonas de los walkers malos.


Asegurate de que haya más buenos que malos antes del Armageddon.

Stadium CROSS



ST4DIUM CROSS NO ES TAN ESPECTACULAR COMO EL SUZUKA 8 HOURS, PERO DA PARA LOS FANATICOS DE LAS MOTOS.

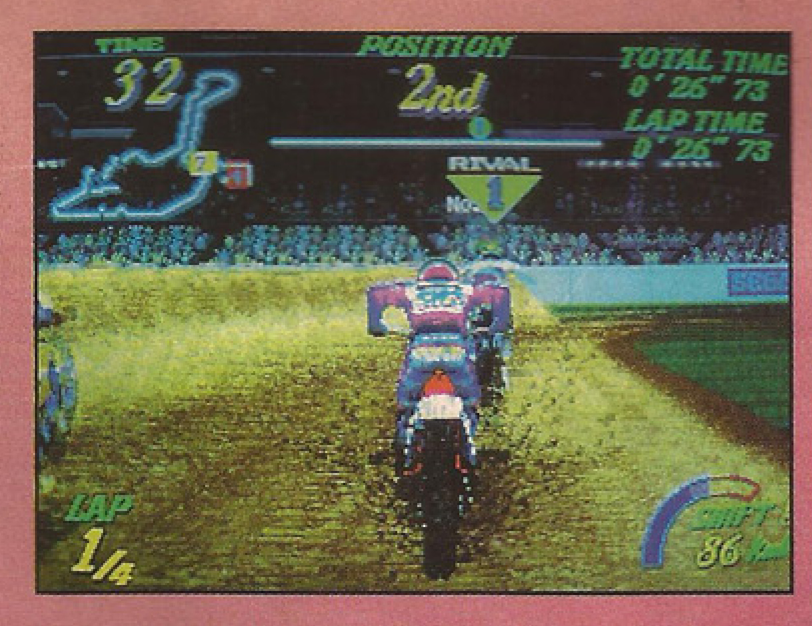
El motocross es uno de esos deportes recopados. Curvas y rampas bestiales. ¡Mucha acción, habilidad, y barro en la cara para volverte loco! Lástima que no es para cualquiera, ¿no? Cualquier moto de competición cuesta un ojo y la mitad del otro. Pero no te quedes ahí suspirando y chupándote el dedo. Apareció Stadium Cross, arcade genial producido por Sega. El juego simula una carrera con todo: curvas alucinantes, rampas escalofriantes, y claro, muchos golpes entre los corredores. Esta máquina recuerda a Suzuka 8 Horas: son dos manubrios con asientos de motos bastante inclinables y dos pantallas, una para cada jugador. Lo genial es que podés "colgar" tu moto. Bueno, en los días en que vos y tus amigos se dedican a programas tipo pasear por los "shopping centers", te arriesgás a toparte con Stadium Cross. Comprá unas gaseosas y mandate una carrera con tus amigos. Es mucho más divertido que andar mirando vidrieras.

Juego de Cuerpo

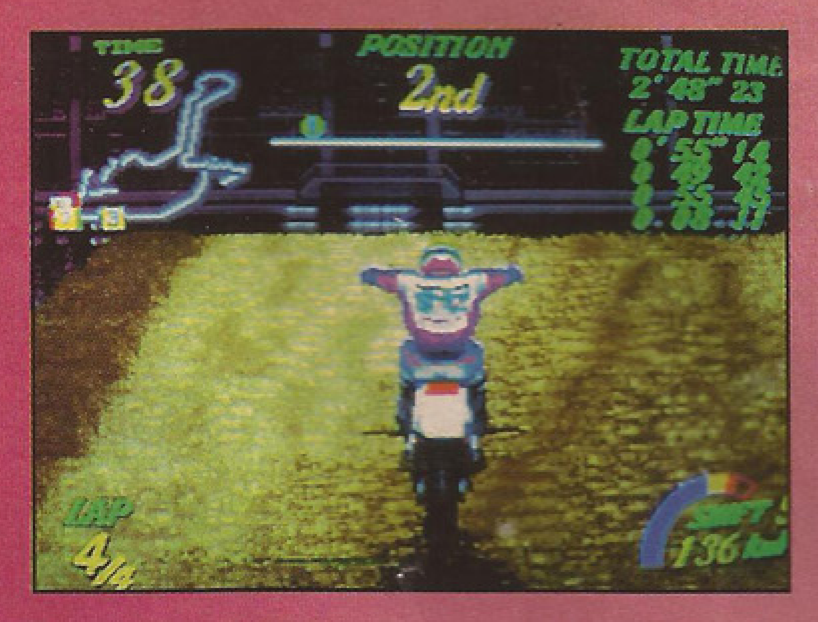
En Stadium Cross, tus movimientos en la pista no son controlados solamente por tus manos, sino, también, por las inclinaciones de tu cuerpo. O sea, parece que estás andando en una motocicleta de verdad. Cada prueba tiene cuatro vueltas y tenés un minuto para completar cada vuelta de la pista.



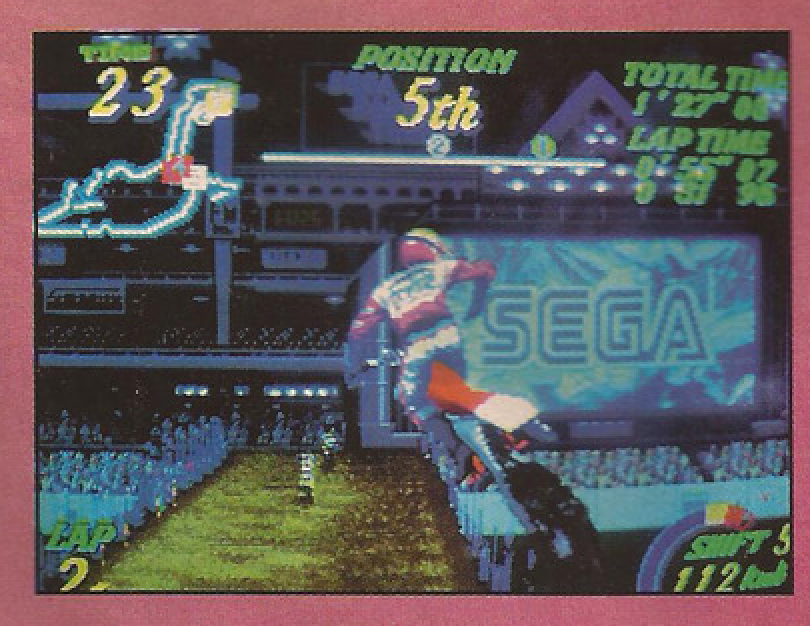
En la largada, salí acelerando y no le hagas caso a algunos golpes a tus colegas, ¿OK?



En los paredones, entrá a mil por hora y tomá más impulso y velocidad para atravesar las rampas.



Al comienzo de las rampas, colgá tu moto inclinando el cuerpo hacia atrás.



Hacé maniobras en el aire para caer más cerca de los puntos deseados en la pista.

Guiando tu Máquina

Los comandos de este game son más fáciles que los de una moto de verdad. Es un manubrio donde el acelerador queda a la derecha junto con el freno.



Para ponerle una mano a los competidores, apretá el botón ATTACK, en el lado izquierdo del manubrio.

STADIUM CROSS / Sega

Carrera — 1 ó 2 jugadores



EN STADIUM CROSS, LOS DOS JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR DE LA MISMA PRUEBA O CORRER SEPARADAMENTE EN CARRERAS DIFERENTES.

ASOCIATE GRATIS



NO TE LO PODES PERDER

TOP TEN · SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital





Si algún simulador de vuelo para computadora merece de ACTION GAMES una nota máxima en calidad gráfica, ese game es Comanche. La softhouse NovaLogic se gastó toda. Usó la tecnología Bitmapping, donde las imágenes son cuadriculadas en el montaje, para garantizar una visión casi real del escenario. Según vos te desplazás, las sombras se proyectan como en un paisaje de verdad.

Sin Navegación

Una de las novedades de C.M.O. es la ausencia de sistemas de navegación. Sus misiones ocurren en cualquier parte del mundo y vos no necesitás encontrar tu blanco: está siempre delante tuyo y basta con reventarlo. El game sólo te informa si el blanco es aéreo o terrestre.



Con tiempo nublado, volá siempre más alto para rastrear a todos los enemigos.

Helicóptero Moderno

El helicóptero Comanche es el más moderno en uso en las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos. Es uno de los más rápidos (alcanza 300 Km/h), más cargados de munición y enteramente blindado. Y posee tecnología de última generación: infrarrojo para acción nocturna, sistema de defensa antimisiles y localización de blancos, todo hecho electrónicamente.



Misión nocturna, con infrarrojos. En los monitores del panel, visión detallada del terreno y del blanco.

Wingman

En algunas misiones, vos tenés un helicóptero compañero, que sigue todas tus órdenes y movimientos. Su nombre es Wingman. Pero tiene municiones limitadas y la tripulación no es nada hábil. Usalo siempre en el comienzo de las misiones y mandalo como cebo.



El Comanche de adelante es tu Wingman. Tené cuidado de no chocar con él.

Jugabilidad

Además de los gráficos bestiales, Comanche le gana a muchos simuladores anteriores en jugabilidad. Los comandos son simples, livianos y reaccionan en el acto. Todo esto da al game un dinamismo muy grande; vos volás fácilmente y tenés una excelente noción de altitudes y distancias.



Vuelo en un cañón: proyección de luz y sombras y excelente sensación de relevo.

CONFIGURACION MINIMA

PC 386 AT, 25 MHz, Monitor VGA, 4 Mega de memoria RAM y 12 Mega libres en el Winchester. Compatible con las placas de sonido del mercado.

AL ATACAR, NO TE QUEDES PARADO, PORQUE RECIBIS UN MISIL CON SEGURIDAD

Como ya habrás visto, el desafío no es el fuerte del juego, si bien hay enemigos a montones. Pero el aspecto visual compensa y el sonido no está mal: tu operador avisa cuando un misil se acerca o cuando aparece cualquier problema en tu aeronave.



Este es tu copiloto, usando anteojos para visión nocturna. Prestá atención a lo que él dice.

COMANDOS

Comanche utiliza joystick patrón y teclados combinados.

JOYSTICK

Mueve el helicóptero en todas las direcciones, menos para subir y bajar.

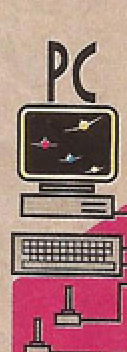
Botón 1 - localiza el blanco
Botón Cero - dispara

TECLADO

Teclas para seleccionar
1 a Cero - visiones de la cabina, de las laterales y todas las demás.

MONITOR IZQUIERDO	
F1	visión aérea de la región
F2	radar detallado
F3	visión del blanco
F4	objetivo
F5	daños
F6	help
MONITOR DERECHO	
F7 a F12 -	mismas funciones

Z	cañón
X	cohetes normales
C	hellfires
V	stinger
B	accionar artillería de la base
N	armas del Wingman
M	dispara dobles cohetes normales
–	aumenta rotación del motor
+	disminuye rotación del motor







Chicos: llegaron las mujeres

Hola: me llamo Victoria, y en esta foto estoy quemando a mis amigas, de izquierda a derecha la primera se llama Daniela; la otra, Cintia; Marina García; la del chaleco a cuadros es Marina Vera y la última Mariana. Chau.

Victoria Iglesias
Ezpeleta



Humor uruguayo

Javier Maidana
Minas - Uruguay



Chicas: llegaron los hombres

Hola me llamo Ariel Pirotti y les mando esta foto en la que estoy con unos compañeros en el colegio.
El que está subido a una silla soy yo, el que está al lado mio se llama Carlos, el de pulover gris se llama Gastón y el otro chico, Walter.
Yo, Walter y Carlos formamos el grupo "La Botella de Run" (no somos borrachos es sólo el nombre de una canción)
Me despido y ¡Aguante Action!

Ariel Pirotti
Capital



El domador de perros

Este soy yo con mis dos perros:
Clarens y Capitán..

Lucas R. Ni
Franck - Santa I

LA CARTELERA ES TUYA, USALA.

Creemos que el mejor lugar donde podemos mostrar lo que se nos ocurra es esta cartelera.
Mandá lo que tengas ganas (si es guita mejor) : Fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia, ... como le llames; fotos de tu casa, del baño o del gallinero, etc.; boletos capicua; fotocopia del boletín o del parte ...

ELERA

ATENCION

Debido a la gran cantidad de fotos y dibujos que nos mandan, les pedimos que los textos que escriban sean muy pero muy cortos.
Además no se olviden de aclarar en el sobre: Cartelera de Action.



16 Bit Combat

Soy Mauro, les mando un dibujo en el que Sonic (como siempre) destroza a Mario y sus feos y asquerosos bigotes de bagre.

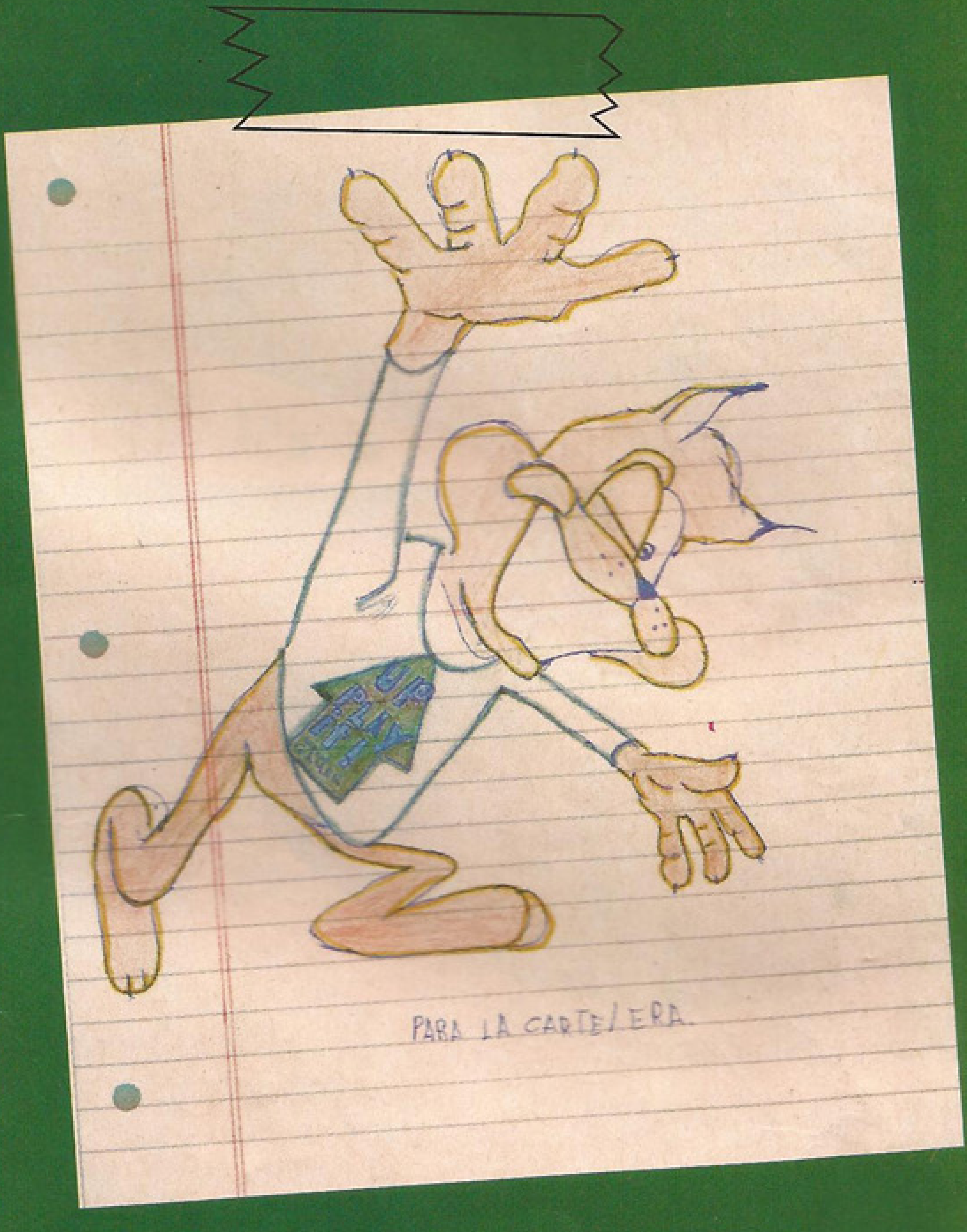
Mauro Ruani
Berisso - Buenos Aires



La perra lectora

Como verán en mi casa hasta mi perra Pecky los lee.

Pablo Vicente Martínez
Punta Alta - Buenos Aires



Garra

Garra: Hola amigos gamemaníacos, como están. Les mando este dibujo que no es el mejor que hice (en realidad nunca hice uno bueno) pero no importa, se los mando con la mejor onda que puedan recibir de mi parte.

¿Por qué Garra? Porque ustedes vienen poniendo garra y fuerza durante más de un año, ayudando a todos los gamemaníacos con sus trucos, avances de nuevos juegos, concursos, posibilidades de asociarnos a su club, etc. Son unos ¡Idolos! y se merecen la mejor de las mejores suertes para su revista. Me despido con un fuerte apretón de manos.

Marcelo P. González.
Capital

PD: Saludos a mi amigo Diego "el cabezón"

amonestaciones; mensajes amistosos o amorosos (que sean breves); fotos de tus medallas; chistes; anécdotas felices o infelices (cortas); dibujos de cualquier cosa; poesías; canciones; versitos; cantitos de cancha; etc.; etc.
Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar.
En el sobre de tu carta poné: CARTELERA DE ACTION - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Buenos Aires

La banda de Action

Cartas Ga



Hola gamemaníacos, me llamo Javier Maidana, vine a visitar a mi primo a Argentina, ya que yo soy de Minas (Uruguay). Allá también llega la revista, estoy seco de guita pero igual la compro. Estoy tan pobre que la única vez que probé carne fue cuando me mordí la lengua. Les cuento que trabajo en el Club Oba-Oba... Bueno al grano, les mando unos trucos pero antes les digo que en el Mundial vamos a apoyar al grande de "Maradona" y su equipo. Por favor, publíquenla.

Family
Batman II

1-2: MBRR	3-1: LGZQ	4-2: KCN	6-1: FFMG
2-1: NMLL	3-2: GP+W	5-1: QGVN	6-2: CKQG
2-2: NWKL	4-1: GNXF	5-2: WB2+	7-1: GP2+

Double Dragon 4
Recargar energía: Select + Start

Double Dragon 2 ó 3
Apretando todos los botones se pasa de nivel

Arkanoid: pulsando todos los botones se pasa de nivel

Me despido pero antes un saludo a los integrantes de la revista y a "de 10 a 22"??? y a el genio de mi primo Julián.
Chau argenchantas (cariñosamente)

Javier Maidana
Minas - Uruguay

Estimados amigos de Action Games:
Vivo en R. O. Uruguay. Poseo SNES. Ya he escrito otras cartas que no sé si han llegado pero deseo darles mis congratulations (felicidades) por lo bien que hacen la revista.
Amigos, ahora vamos a lo que me hizo escribir esta carta que no es más que trucos para el Super Mario World y el SF turbo.
Empecemos por Mario, los que han llegado al mundo y han notado que en la estructura del castillo Koopa hay como una puerta en el lado derecho, hay una puerta (Back Door). ¿Qué es eso? Es una puerta que te salva de sortear los inconvenientes de hacerlo normalmente y pasando una sola pantalla. ¡Guala! Koopa es persona. ¿Cómo hacer para llegar ahí? En el Valley of Bowser 2 está la respuesta. En 3 pasos te lo explico: 1) Ve con un arsenal al lugar. (capa y Yoshi). 2) Pasa las 2 primeras pantallas normalmente. 3) Ultimo e imprescindible paso: Cuando llegás al precipicio, un momento antes empezá a volar hacia el techo del lado izquierdo y empieza a caminar por arriba del techo (no te verás en la pantalla), y ahí al final está la llave. En cuanto el SF Turbo, Golpes de Bison torpedo ← 2 segundos, → Y, patada rastrera ← 2 segundos, →, botón de patada. Ahora les pido más información por SNES, poster SNES o NES y si pueden, como medida publicitaria, pueden poner calcomanías y que publiquen la carta, please, sivuple, por favor. Chau, sigan así.
PD: Si no es mucho pedir una táctica para el juego Captain America and the avenger (última fase). Con la carta mando la credencial.

Fabricio Scrollini Mendez
Maldonado - Uruguay

Hola, me llamo Ariel. Tengo 11 años y creo que soy gamemaníaco.
Tengo un Family Game y le doy un password del goal 3 para empezar, de las finales y es: 732 - E4F - EF3A.
Chau, espero que les haya gustado mucho el password.
PD. Aguante Action Games

Ariel Pérez
Longchamps - Buenos Aires

Amigos de Action Games:
Mi nombre es Fabián López y tengo 24 años. Al principio no le daba importancia a esto de los jueguitos, para ese entonces sólo conocía al Family, hasta que un día, por mera curiosidad, compré una, dos, tres y bueh, me enganché con ustedes, con la información, novedades, Shots y etc. Hoy en mi casa tengo un videojuego Sega con el cual me redivierto. Por este motivo, me dirijo a todos los chicos que quieran comunicarse conmigo para canjear juegos: tengo Fantasía con El Ratón Mickey, si alguien lo quiere canjear ando buscando algo tipo Golden Axe o algún otro clásico de Sega. Decir que la revista está 10 puntos es poco ya que es fenomenal.
Los saludo, sigan con esa buena onda.

PD.: Les envío mis datos para comunicarse conmigo. Los cartuchos son de Sega Megadrive. Dirección Oliden 682 - (1824) Valentín Alsina - 208-6374 - Lanús O.

Fabián López
Buenos Aires

Estimados amigos de Action Games:
Me llamo Emmanuel R. Caraballo, tengo 10 años y vivo en Rafael Calzada, Bs. As.
Esta revista, sin duda, es la mejor del país.
Bueno, les cuento que tengo una Megadrive y un Gameboy; bien vamos a los trucos que son para Megadrive.

Rolling Thunder2:
Fase 2: A Magicial Thunder Learned The Secret
Fase 3: A Natural Fighter Created The Genius
Fase 4: A Rolling Nucleus Smashed The Neuron
Fase 5: A Curious Progam Punched The Powder
Fase 6: A Logical Leopard Blasted The Secret
Fase 7: A Private Isotope Desired The Target
Fase 8: A Natural Rainbow Elected The Future

Game Boy:
Star Treck:
Nivel 1: 0523-4
Nivel 2: 4262-0
Nivel 3: 6841-2
Nivel 4: 3310-7
Nivel 5: 7057-3
Nivel 6: 6046-2

PD: No es que sea presumido, pero tengo 8 juegos distintos de Megadrive, por favor (please) pongan más publicidad de Megadrive, publiquen mi carta.

Emmanuel Ricardo Caraballo
Rafael Calzada - Bs. As.

Buenas a todos. Soy Iván Aparicio amo a Sega y a los videogames.
En esta carta tendría que felicitar a todos los que realizan Action Games por la excelente revista que hacen, pero no, al contrario voy a comentar algunos aspectos que no me agradan. Estos son:
1° La revista es mensual. Por favor, señores. Una revista del calibre de Action Games no merece menos que ser publicada cada 15 días.
2° Action Games se ha convertido, mejor dicho se ha copiado. Ahora trae siempre posters, pocas páginas, etc. Es un calco de las otras revistas. Perdió personalidad.
3° En vez de encontrar juegos de 10 se encuentran juegos de 0 ¡Por favor, que haya games buenos!
También quisiera saber si estos juegos están para Mega y, si es así, me gustaría que los publiquen en la revista: The fantastic Adventures of Dizzy; International Rugby; Sensible Soccer; AWS Soccer; Hook; Andre Agassi Tennis; Sylvester and Tweety; Pink Panther; Robocop vs. Terminator; Jungle Book y alguno que tenga como protagonista a Pelé. Me interesa principalmente que me contesten

sobre los juegos de deportes y, entre estos, los de fútbol.

Cosas curiosas:
World Trophy Soccer: Si ponés este password vas a jugar la final con unos jugadores a los que me parece les gusta tomar mucho sol y comer mucho chocolate (hasta demasiado).
ICYUAEAI
GA
Este password sirve para que vos jugués la final contra un amigote, uno jugará con el World All Star y otro con Bulgaria. Pero... ¡cuidado! porque si le convierten un gol al World all Star hará un auto-reset, aunque no te tenés que preocupar pues es imposible que le conviertan uno, a no ser que sea en contra...
3CCECCWI
AEXEDQ

Sonic 2: Andate a options, ahí escuchá un poco de las siguientes melodías en este orden: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Apretá Start. La última melodía quedará sonando, aun cuando comencés a jugar. Ahí jugá un rato normalmente, después reseteá y no habrá sonido alguno. Si jugás normalmente y volvés a resetear, la música volverá.
Cuando estés con el truco de elegir fase si pausás el game y apretás B habrá cámara lenta, con A reseteás y con C saltás.
Me despido diciendo que amo a Sega, Action Games, Boca Jrs. y a Mar del Plata. ¡Chau!
PD: Espero que tengan en cuenta las críticas que realicé para que no las tenga que hacer otra vez.

Iván Aparicio
Mar del Plata

¡Hola! Me llamo Christian D. Bisso; soy de Río Grande, T. del Fuego y tengo 15 años. Soy fanático de Nintendo (poseo un Nes, Super Nes y Game Boy), pero el único problema es que aquí no hay casas de alquiler de cartuchos, por lo tanto debemos comprarlos (pero a pesar de eso poseo uno de Nes; 12 de S. Nes, entre ellos el Mortal Kombat y el Tiny Toons y 2 para Game Boy, otra vez el Mortal Kombat).
Pasando a otro tema, aquí las revistas son difíciles de conseguir, por lo tanto, mando la credencial para asociarme y conseguir los números faltantes (en total son 12 números).
Ahora vamos a lo más importante, los trucos (son pocos pero valen la pena):
Mortal Kombat: para pasar el dificilísimo Goro, tenés que ponerte en uno de los rincones (no te muevas de allí), mientras aplicás solamente voladoras. Si no te tocó nunca, podrás pasarlo perfecto!
Prince of Persia: acá van los passwords del nivel 2, 4, 6 y 8:
Nivel 2: CDN5L2X
" 4: MGJ+BDB
" 6: CYZ1RZG
" 8: 42MT3C2

The Combatribes: les doy los passwords de todos los niveles, menos el del último, el Nº 5, porque todavía no lo pasé:
Nivel 1: 0917
" 2: 1180
" 3:
" 4: 4949

Cybernator: para tener 6 continues, en vez de 3. Cuando aparezca la pantalla de título del juego, presioná y mantené apretado ↑, L y R. Después presioná dos veces "Start", y lo lograste.
Sin más que decirles, los felicito porque me he dado cuenta de que ustedes son la mejor publicación de videogames.
Los juegos que ya pasé son los siguientes: NBA-All Stars (SNes); S. Ghouls'n Ghosts (SNes); Batman Returns (SNes); Mortal Kombat (S. Nes); Super Mario Kart (SNes); Hit the Ice (S. Nes); Wing Commander (S. Nes); Tiny Toons (S. Nes); además de Contra (Nes) y Mario Bros (Nes).
Ahora sí, les solicito que pongan mi dirección y teléfono, por último, poseo más de 120 trucos, secretos, mapas, etc. para divulgar o cambiar (aproximadamente 70 para SNes, 35 para Nes y alrededor de 15 ó 20 para Game Boy).
Chau, hasta dentro de poco. Aguante Action Games!!

PD: Sigan así, son geniales, no nos fallen.
PD 2: No me enojo si cortan la carta, pero pongan mi dirección.

Chistian D. Bisso
Anadón 357
Río Grande (9420) T. del Fuego
Tel.: (0964) 2-4418

Revista Action Games:
Esta es mi primera carta pero voy a escribir muchas más. Yo creo que su revista es rebuena y la información sobre videojuegos es muy buena.
Yo tengo un Family con cuatro cartuchos, el de las Tortugas Ninja 2, Donckey, Xong, uno de cuatro juegos y uno de ochenta y tres juegos, aunque es un poco trucho me gusta. Los saluda un gamemaníaco total y legítimo y que tiene la credencial de Action Games.
Espero que mi carta salga en la revista.
PD: Les mando el Top Ten que salió en la revista Nº 19. Si me gano algo con el Top Ten mándenlo a mi casa.

Hugo Andrés Durantini Luca
Bo. Gral Bustos - Córdoba

Sres. de Action Games:
Por intermedio de ésta, no puedo dejar pasar por alto el felicitarlos por la revista.
Es muy buena porque se dedican a todo tipo de videojuego.
Tengo 13 años y hace 1 año que tengo un

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas



Family Game. Solicito a Ustedes tengan la amabilidad de enviarme dónde puedo encontrar pasajes secretos con dinero, del juego The Addams Family, ya que no logro recolectar la cantidad suficiente para continuar. (Porque en la puerta de The Secret River hay que pasar el dinero y no tengo lo suficiente para abrir y entrar por la puerta).
Como en realidad este juego lo tengo (me refiero al The Addams Family) desde hace unos días, ignoro si ya esos datos del juego salieron en algunas de las revistas ya publicadas, de no ser así, por favor, indíquenme en cuál va a salir.
Les deseo unas felices fiestas y ¡adelante con la revista!
Esperando la contestación solicitada me despido.

PD: Mando el password de Rockman
A = 1-4
B = 5
D = 4
E = 4
F = 2
Con este password pelearán con el último.

Gustavo López
Montevideo - Uruguay

Action Games:
Son Emilce Pazaret, tengo 14 años y un Family Games. Ya es la segunda carta que escribo; la primera carta que escribí no la han publicado. Entiendo que tienen muchas cartas que publicar, pero no entiendo por qué no sacan trucos para Addams Family, ya que no puedo terminar el juego hace 7 meses. Bueno, ahora, vienen los trucos:

Addams Family: para poder rescatar a Morticia, debes ir a la biblioteca, agarrar la partitura de la izquierda, llamar a Largo, dársela y, cuando se vaya, se abrirá una puerta secreta; pero, ojo, debés tirar de la última cuerda. Para rescatar a la Abuela debés ir a la cocina y entrar con el candelabro.

Paper Boy 1: para que te puedas librar de la sombra que te viene por atrás, debes subirte a la vereda, esquivarla y se irá sola.
Bueno, publiquen la carta, por favor.
Game over.

Emilce Pazaret
Castelar - Bs. As.

Hola, queridos GAMEMANIACOS.
Me llamo Facundo Delgado y tengo 12 años.
Bueno, voy a mandar algunos trucos para Family.
The Flintstons
Cuando te estés quedando sin energía, apretá Start y arriba y se recargará tu medidor de energía..
Goal 2
Les doy los passwords de este fuegazo:
1) hnwbcb dbcbbb
6bbldb 5gb8bb
2)hpcbdg dclgbv
gcb2nc bvb%5b
3) hpwbpj ndlgbv
ldblnf jIbrbb
4) 2c5cnv jb2kxz
Im3xmp lhdjlb
5) 2c5cnv jb2kxz
Im3xmp m2gpbb
6) whbgj8 fw2gd6
hzndkn b!Imbb
7/final) whb6j8 fw2gd6
42ndkn b?3m5b

F-II7 Stealth Fighter
Andá a la sección de passwords y poné F-II7 y junto al siete un asterisco, apretá Start hasta llegar al combate y mirá tu puntaje y el nivel en el que estás.
Bueno, me despido de ustedes. ¡Chau!
PD: con esta carta mando la credencial, me gustaría que en la lista de comercios este LED ya que yo les estoy escribiendo desde Bariloche.
¡Aguante! ¡ACTION GAMES!
PD2: Me encanta su revista ¡Yuuujuuu!
Esto es todo, amigazos.

Facundo Emilio Delgado
Bariloche - Río Negro

Amigos de Action Games:
Me llamo Matías Ghirardi. Esta es la segunda carta que les envío. No hace falta que diga que esta es la mejor revista de consolas. Estoy totalmente en desacuerdo con lo que dijo Diego Benitez, que la revista "Hobby Consolas" era mejor que ésta.
Voy a detallar otra lista de trucos para Mega Drive.
Krusty's super funhouse: para ser invencible y para elegir tu posición inicial introducir el código WILLIAMS.
World Trophy Soccer: escribir el código THREE, SHREDDED WHEAT (cada palabra en un renglón distinto) para patear con una potencia bárbara; y CZ3UAAJiCA para jugar la final.
Mario hemieux Hockey: final: New York vs. Los Angeles: E2DE HBC2 AJFC
Team Usa Basketball: cuadro de campeones WWT7MDO
LHX Attack Chopper: Password Plain Aria: CQIERDG
Bulls vs. Lakers: cuadro de campeones: SLWBBBBG
Les ruego que publiquen mi carta y que me pongan en la lista de los winners ya que de la action Nº 17 respondí el desafío de Osvaldo Zarini en mi carta anterior.
P/D: por favor envíen trucos para el Tiny Toon (No para la fábrica) y para el Battletoads.
PD: perdonen la ortografía y publiquen más trucos para Mega Drive en compensación de que en la Action 19 sólo publicaron uno.

Matías Ghirardi
La Plata - Bs. As.

Action Games:
Me llamo Martín Giunta. Tengo un Family, un Mega y un Game Gear. Compré las revistas O.K. Consolas, Hobby Consolas, Super Consolas, Games Consolas, Super Juegos, Mega Sega y Todo Sega y vi que Action Games es la mejor de todas. Terminé los juegos: Street Fighter 2, Fatal Fury, Street of Rage 1 y 2, Sonic 1 y 2, Tortugas Ninja 2, 3, 4 y 5, Snow Brothers, Tazmania, Captain America, Power Athelete, Golden Axe 2, Prince of Percia y Euro Football Champ.
Ahora les mando algunos trucos:
Flashback:
Nivel 2: Data
Nivel 3: Milord
Nivel 4: Quicky
Nivel 5: Bijou
Nivel 6: Bubble
Nivel 7: Clip
Sonic 2 (Game Gear):
para elegir nivel apretá Start en la presentación (pero no sueltes el botón) y cuando aparece Sonic con Tails moviendo la mano apretá diagonal izquierda abajo y los botones 1 y 2.
Cuando escuches un ruido soltá Start y apretalo de nuevo.
Please respóndanme estas preguntas:
1) ¿Va a salir el World Heroes para Mega?
2) ¿Para cuándo el Sonic 3?

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE AC

Bueno, me despido con un saludo a todos los de Action Games.
PD: Publiquen mi carta en la número 21. ¡Aguante Sega!

Martín Giunta
Capital

¡Hello vieja!
Soy Mariano Cerdá y esta es mi segunda carta. Como ya les conté en la anterior, tengo una Megadrive y les mando algunos trucos.
Mortal Kombat: para luchar con sangre tenés que hacer alguna de estas dos cosas:
Primera: cuando te aparezcan unas letras hacé con el pad 1: A, B, A, C, A, B, B. (podés hacer Fatalitys).
Segunda: cuando aparezcan las letras no hagas nada y esperá hasta que aparezca la pantalla de Start y Options y entonces hacé: ↓ ↑ ← ←, A, → ↓; luego de hacer esto te va a aparecer otra opción, entrá a esta y vas a tener para elegir varias cosas, entre ellas lo de la sangre.

Cyborg Justice:
Para el juego en el modo arcade y pulsando C, B, C, C, A, C, B, aparece la pantalla de opciones secreta.

Flashback:
Poner Pixel como código, y de esta manera todos los enemigos desaparecerán.

World of Illusion:
Passwords para jugar con Mickey en cualquiera de los niveles:
Nivel 2: K de C, Q de H, K de H, K de D.
Nivel 3: K de H, K de S, K de D, Q de S.
Nivel 4: Q de H, K de D, K de S, K de C.
Nivel 5: K de D, K de C, K de H, K de S.
También les quiero contar que me compré el Street Fighter II de Mega y está sinceramente "alucinante". La verdad que Capcom se pasó con este juego, no conozco el de SuperNes pero no creo que sea superior a éste ya que tiene todo. El juego es la unión de otros tres: The World Warrior, Champion Edition e Hiperfighting.
Por último les quiero hacer una pregunta:
Me han contado que Sega sacó una máquina de 32 bits y que sólo sirve para jugar con CD. ¿Es esto cierto?
Un saludo a todos los que disfrutan de los videogames al igual que yo y a toda la banda de Action.
PD: Aguante la ley del más fuerte. Aguante la ley de Sega.

Mariano Cerdá
Capital Federal

¿Qué pasa con los desafíos pendientes?

¿No hay más Winners?

TODAVIA QUEDAN ESTOS

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel: En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2° hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó
Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Sergio L. San Martín - Capital
Les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase, y el password de Lolo 3 de la 8ª y 9ª torre, please.

Sebastián Albolián - Capital
Pido truco para Castlemania 1, el del esqueleto en la 5.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Gustavo Gabriel Rago - Capital
¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Matías A. Diez - Tandil
Sigo sin entender el juego "The Blue Marin".

Pablo Segade - Capital
1) ¿Cómo se pasa el primer nivel del juego Star Trek?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Javier Maidana:
Estamos estudiando la posibilidad de mandar en la revista, un churrasco de regalo.
Nos alegra que nos tengas cariño y que quieras al Diego.

Para Fabricio Schrollini Méndez:
Tu idea será sugerida a nuestros anunciantes.

Para Iván Aparicio:
Iván, si tu deseo es que la revista sea quincenal, suponemos que el resto de tu comentario es una joda. Con respecto a si nos falta personalidad, publicando tu carta te demostramos que tenemos la suficiente. No creemos que nos copiamos de otras revistas porque es muy difícil que te publiquen una carta como ésta.
Iván, te mandamos un abrazo de RE-ONDA, tus amigos de Action.

Para Martín Giunta:
No lo sabemos, preguntale al Sonic 2.
Tu viejo, ¿no juega en Boca?
Giunta, Giunta, Giunta, huevo, huevo, huevo...

Para Mariano Cerdá:
Es verdad existe, pero aún no está a la venta.

SI ES VERDAD QUE TIENEN AGUANTE, RESPONDAN LOS DESAFIOS.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia

Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán

Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez

Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez

Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Tortuguitas
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
Guillermo Tonoyose
Bs. Aires

Ya hay
112 Winners
a los que...

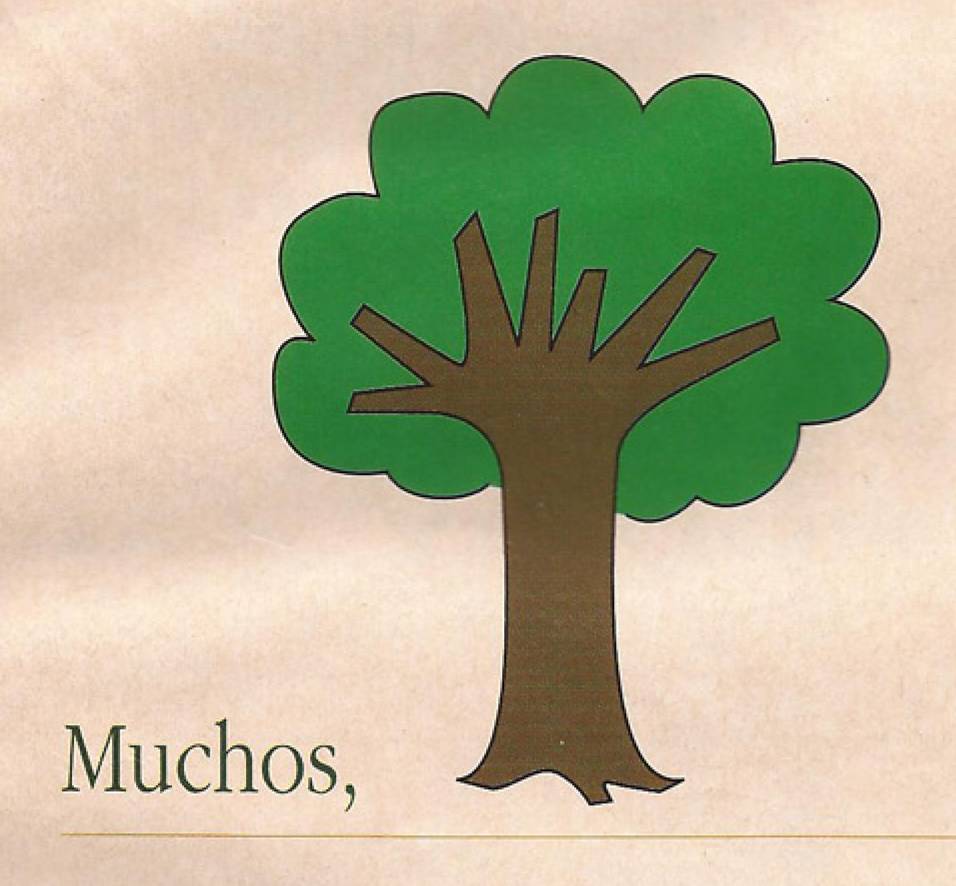
LES SOBRA AGUANTE.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

ACTION GAMES *Por una vida sin Game Over*

market place

market place

LA MAS GRANDE VARIEDAD EN CARTUCHOS DE 8 y 16 BIT

IMPORTADOR DIRECTO

ENVIOS A TODO EL PAIS

CONSOLAS

MEGADRIVE
PAL-N

FAMILY GAME
PAL-N

EL MEJOR PRECIO!

447-5498
446-2359

31/22 publicidad - MDP